Gymn.
59
n13

Gymn. 59 n (3

Geschenk des Herrn Oberst-
lieutenant v. d. Tann.

Bayerische Staatsbibliothek
<36653559740013

Kleine Problem-Schule.

Bibliothek

für

Schachfreunde.

Herausgegeben

von

den ersten Meistern des Schachspiels.

Motto: Das Schachwissen ist ein Theil der universellen Bildung geworden.

Drittes Bändchen.

Leipzig 1885.

Adolf Roegner, Schach-Verlag.

Kleine

Problem-Schule.

Die Grundzüge der Kompositionslehre

an 88 Aufgaben eigener Erfindung

für das Selbststudium

erläutert von

Hermann von Gottschall.

Mit 88 Diagrammen.

Lesesaal

Motto: Das Problem ist die Poesie im Schach.

Leipzig 1885.

Adolf Roegner, Schach-Verlag.

Gd 48/3501

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

Die Reproduktion einzelner Probleme ist nur mit Genehmigung der Verlagshandlung gestattet.

Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Vorwort.

Als der Verleger dieser Schachbibliothek mich aufforderte, seinem Unternehmen auch eine Sammlung meiner Aufgaben zuzuwenden, zögerte ich anfänglich im Hinblick auf die hervorragenden Leistungen unserer Problem-Meister seinem Wunsche zu entsprechen. Erst als ich mir überlegte, dass meine Sammlung ein eigenartiges, wenn auch bescheidenes Verdienst für sich werde in Anspruch nehmen können, entschloss ich mich, den ehrenvollen Antrag anzunehmen.

Der philosophische Tiefsinn, mit welchem Max Lange in seinem „Handbuch der Schachaufgaben“ die Grundlagen der Problemkunst feststellte, die scharfsinnige und anziehende Art und Weise, mit der Johann Berger in seinem jüngst erschienenen Werke: „Das Schachproblem und dessen kunstgerechte Darstellung“ Theorie und Praxis dieser Kunst verknüpfte, wird denjenigen willkommen sein, welche bereits Fortschritte in ihr gemacht haben und daran gewöhnt sind, die schwierigeren Fragen derselben zu durchdenken,

sich in ihr Geheimniss zu vertiefen — und auch die leichter fasslichen Werke von Klett und von Kohtz und Kockelkorn*) wenden sich wenigstens zum Theil an Jünger des Schachspiels, welche vor kunstvoll aufgebauten Fünfzügern und ihren schwer zu durchschauenden Verwicklungen nicht zurückschrecken.

Gegenüber diesen berühmten Problemsammlungen kann die Eigenart der meinen nur darin bestehen, dass sie sich an das grosse Schachpublikum wendet, wozu schon die Tendenz der Bibliothek und der billige Preis der einzelnen Bändchen auffordert. Unter diesem Publikum befindet sich eine beträchtliche Zahl von Schachfreunden, denen die Problemkomposition noch eine terra incognita ist, welche aber doch Lust und Neigung haben, sich mit derselben vertraut zu machen. Von leichten und gefälligen Problemen angelockt, werden sie allmälig Uebung gewinnnen, die schwereren zu errathen und es wird ihnen ein Werk erwünscht sein, welches sie einen solchen Stufengang in die Höhe führt. Für diese soll meine Sammlung eine Art von Leitfaden bilden. Darum habe ich auch eine kurze Einleitung vorausgeschickt, in welcher ich in fasslicher und möglichst prägnanter Form die wesentlichen Grundzüge der Problemkunst hinstelle,

---

*) Sämmtliche Werke über Problemkunst sind durch meine „Centralstelle für Schachbedarf“ zu beziehen.

Leipzig. Adolf Roegner.

sowie ich auch durch fortlaufende Bemerkungen bei den Lösungen auf die praktische Anwendung derselben hinweise. Ebenso habe ich die Reihenfolge der Probleme von diesem Gesichtspunkte aus angeordnet. Es beginnt jeder Abschnitt mit den leichteren Problemen und bringt anfangs manche, einer raschen Lösung zugängliche Aufgabe, welche den Eingeweihten, wenn sie den Zweck der Sammlung ausser Augen lassen, nicht gewichtig genug erscheinen dürfte. Doch werden, wie ich hoffe, einige Dreizüger und die Mehrzahl der Vierzüger auch was die Anforderung der Schwierigkeit betrifft, den Kenner befriedigen. Jedenfalls habe ich mich bemüht, in meinen Aufgaben alles Schwerfällige und Ueberladene zu vermeiden und mich damit begnügt in möglichst freier und ansprechender Stellung eine Idee durchzuführen, welche doch diese oder jene überraschende Pointe in sich schliesst. Was die Korrektheit und das Vermeiden von Nebenlösungen betrifft, so hat ein beträchtlicher Theil der Probleme die Feuerprobe der Kritik bereits bestanden, indem er in den verschiedensten Journalen Deutschlands und des Anslandes abgedruckt war. Die übrigen sind fast sämmtlich von dem hervorragendsten Kenner und feinsten Beurtheiler des Problemwesens, Herrn Richard Mangelsdorf in Leipzig geprüft worden, dem ich für seine Bemühungen hiermit öffentlich meinen Dank ausspreche.

So möge das Büchlein hingehen und eine freundliche Aufnahme finden. Es hat seinen Zweck vollkommen erreicht, wenn es die Freunde Caïssa's angenehm beschäftigt, ihrem Scharfsinne willkommene Gelegenheit bietet, sich durch geschickte Lösung zu bewähren, und vor allem der Problemkunst, in welcher der erfinderische Geist des königlichen Spiels sich am glänzendsten offenbart, neue Jünger und Anhänger zuführt.

Leipzig, Ostern 1885.

Hermann von Gottschall.

Inhalts-Uebersicht.

	Seite
Vorwort	V
Einleitung	1
88 Schach-Probleme:	
A. Zweizüger (Nr. 1—13)	13
B. Dreizüger (Nr. 14—70)	26
C. Vierzüger (Nr. 71—88)	83
Lösungen:	
A. Zweizüger	101
B. Dreizüger	106
C. Vierzüger	132

Einleitung.

Die heutige Problemkunst ist hervorgegangen aus einer Fortentwicklung jener Endspiele, welche in früheren Zeiten und noch bis fast zur Mitte dieses Jahrhunderts die Schachfreunde beschäftigten. Diese Endspiele schlossen sich bisweilen an die gespielte Partie an, ebenso oft beruhten sie auf freier Erfindung, aber den Erfindern schwebten doch in erster Linie die Kombinationen des praktischen Spieles vor. Erst in der Neuzeit ist das Endspiel zu einer Art von selbstständigem Kunstwerk gemacht worden, für welches sich auch eine eigene Gesetzgebung herausgebildet hat. Nur insofern darf sich das Problem nicht von der lebenden Partie emanzipiren, als die Möglichkeit der Position auch nach den allgemein gültigen Regeln der letzteren erkennbar sein muss. — Nur zu oft hört man sagen, die Problemkunst sei eine überflüssige Spielerei, da die Mehrzahl der Probleme an Stellungen anknüpfe, in denen der Gewinn im Grunde schon durch

das Uebergewicht der Figuren entschieden sei. Diese Anschauung ist die des praktischen Spielers, welcher die künstlerische Bedeutung des Problemwesens und seine berechtigte Selbstständigkeit nicht erfasst hat. Derselbe verkennt völlig, dass im Problem etwas Bildendes liegt, was auch ihm für die lebende Partie zugute kommt, indem der Scharfsinn durch Auffindung der feinsten und verstecktesten Kombinationen, die in vielen Fällen auch die durchgreifendsten sind, in einer Weise geübt wird, wie sie das Spiel sonst nur ausnahmsweise an die Hand gibt. Viele Spieler, die verächtlich die Achseln zucken, wenn von Problemen die Rede ist, könnten ihre oft trockene und langweilige Spielweise durch eingehende Beschäftigung mit denselben interessanter, beweglicher und siegreicher gestalten.

Das Problem beruht auf einer Idee, welche, aus der freien Erfindung des Komponisten hervorgegangen, in der gegebenen Stellung gleichsam noch unentfaltet vorliegt und in prägnantester Form aus derselben künstlerisch herausgearbeitet wird. Die Befriedigung, welche die Aufstellung und Lösung der Probleme gewährt, besteht in der Genugthuung, die der menschliche Geist empfindet, wenn er die innere Nothwendigkeit durchschaut, mit der sich aus verborgenem Keim eine überraschende Blüthe entwickelt. Das Problem kann als die Forderung des Komponisten angesehen werden, seinen Gedankengang mit strenger Kon-

sequenz herauszufinden und in der bestimmten Zahl von Zügen das Mat herbeizuführen. Diese Forderung nun kann eine verschiedenartige Fassung erhalten. Man unterscheidet nämlich

1) das einfache direkte Mat: das Endziel einer jeden praktischen Partie;

2) das indirekte Mat oder das Selbstmat: eine Partei macht sich selbst mat, indem sie den Gegner zu den matsetzenden Zügen zwingt;

3) Bedingungsaufgaben, wenn z. B. auf einem bestimmten Felde, bezw. mit einer bestimmten Figur, durch Abzugsschach, Doppelschach u. a. m. matgesetzt werden soll.

Die beiden letzten Kategorien, welche nur Abarten der eigentlichen Problemdichtung sind, finden in dieser Sammlung keine Stelle.

An ein gutes Problem hat man folgende Anforderungen zu stellen:

1) Die Anfangsposition muss vor allen Dingen möglich sein. Ausgeschlossen sind alle partiewidrigen Stellungen der Bauern und Offiziere. Wenn z. B. mehrere Bauern auf einer Linie stehen, muss die Möglichkeit nachweisbar sein, dass sie durch Schlagen von feindlichen Steinen in diese Linie eingerückt sein könnten. Offiziere, insbesondere Thürme und Läufer, dürfen nicht auf Felder gestellt werden, die für sie nach dem Stand der anderen Figuren nicht erreichbar sind. Z. B. Weiss: La1, Bb2 oder Weiss: Ta8; Schwarz: Lc8, Ba6, b7, c7, d7.

Neben der Möglichkeit und Natürlichkeit kommt die Schönheit der Stellung in Betracht. Jede schwerfällige Anhäufung, jede gedrückte Gruppirung der Steine ist zu vermeiden. Ihre gefällige und harmonische Anordnung erhöht den Reiz einer Schachaufgabe. Die Ungleichheit der Figurenzahl auf beiden Seiten ist keineswegs als Fehler zu betrachten. Dagegen ist es zu tadeln, wenn Autoren, um diesem scheinbaren Mangel abzuhelfen und das Gleichgewicht der Kräfte herzustellen, die Position mit entbehrlichen Figuren belasten, die sich häufig nur durch nichtssagende Varianten legitimiren können.

2) Die Entwicklung ist die Ausführung der dem Problem zu Grunde liegenden Idee in der vorgeschriebenen Zügezahl. Der erste Zug soll dem Angegriffenen noch die grösste Freiheit in Bezug auf die Bewegung seiner Figuren gestatten. Deshalb ist ein Schachbieten als Einleitung zu verwerfen, weil darin immer eine gewisse Nöthigung liegt. Der gewaltsame Anfang mit einem Figurenraub widerspricht der künstlerischen Haltung eines Problems.

In der Regel enthält der erste Zug eine Drohung. Je feiner und versteckter dieselbe ist, desto werthvoller ist das Problem. Oefter liegen im ersten Zug zwei Drohungen, von denen Schwarz zunächst nur eine decken kann. Ferner gibt es Aufgaben, in welchen der erste Zug eine Drohung nicht enthält. Dies ist der Fall bei den

sogenannten Zugszwangsaufgaben, bei denen Schwarz nur dadurch, dass er genöthigt ist, einen Zug zu machen, sich eine Blösse gibt, welche nunmeh rden Zweck und die Bedeutung des ersten Zuges hervortreten lässt.

Bei Stellungen, in denen Weiss ein Mat erzwingen könnte, wenn Schwarz am Zuge wäre, entscheidet mitunter ein anscheinend gleichgiltiger Zug, durch den ein Tempo gewonnen und Schwarz gleichsam die Vorhand gelassen wird. Solche Aufgaben kann man Tempozugaufgaben nennen.

Wenn Weiss gezogen hat, ist Schwarz meistens in der Lage, verschiedene Gegenzüge zu thun. Daraus entstehen mehrere Wendungen des Spiels, die sogenannten Varianten. Diese Varianten können indess auch erst nach einem späteren Zug entstehen, wenn der erste Gegenzug keine Wahl zuliess. Innerhalb der einzelnen Varianten sich bildende Abzweigungen nennt man Subvarianten.

Reichthum an Varianten gehört zu den Vorzügen eines Problems. Doch kann ein Problem auch ohne dieselben einen hohen Rang einnehmen, wenn die Idee in der einzigen Wendung mit besonderer Schärfe hervortritt.

Die Variante, welche den Grundgedanken der Aufgabe enthält, nennt man das Hauptspiel. Dieses als Träger des Ganzen muss besonders

sorgfältig ausgearbeitet sein und die Vorzüge der Idee in ein möglichst glänzendes Licht stellen.

Für schön gilt es, wenn sich die Idee in mehreren Spielwendungen wiederholt. Man nennt dies Doppelwendung. Hat die Aufgabe kein eigentliches, scharf hervortretendes Hauptspiel, so muss sie wenigstens mehrere Varianten von gleichem Werth enthalten. Auch kann eine Fülle von Varianten bei künstlerischer Architektur für die fehlende scharfe Pointe Ersatz bieten. Lässt ein Problem neben der vom Autor beabsichtigten Lösung eine andere in derselben oder einer geringeren Zahl von Zügen zu, so ist es nebenlösig. Tritt die Nebenlösung mit dem ersten Zuge ein, so ist sie eine totale und das Problem als solches werthlos. Tritt sie dagegen später ein, so nennt man sie eine partielle. Dieselbe schädigt ein Problem stets, vernichtet es aber vollständig, wenn sie im Hauptspiel die Idee des Komponisten umgeht oder aufhebt.

Eine Frage, die viel Staub aufgewirbelt hat, und der gegenüber sich widersprechende Ansichten geltend gemacht haben, ist die der sogenannten Duals (Doppelzüge). Während die Nebenlösung einen unbeabsichtigten neuen Gedanken in das Ganze hineinträgt, wahrt der Dual zwar den früheren Gedankengang der Lösung, schwächt ihn aber ab, indem er ihn zersplittert. Ein Dual ist deshalb immer als ein Mangel zu betrachten. In der Praxis lässt er sich jedoch oft nicht

vermeiden. Zu entschuldigen ist er in einem Problem mit besonders scharfer Pointe, weil derartige Aufgaben schwer zu konstruiren sind; am wenigsten zulässig ist er, wo er am meisten vorkommt, wenn er nämlich als Konsequenz einer Doppeldrohung auftritt.

3. Die Schlussposition soll eine reine Matstellung bilden. Darunter versteht man, dass jedes Feld um den matgesetzten König nicht mehrmals, sondern nur einmal durch feindliche Figuren (oder eigene Steine) gesperrt ist. Zu den erlaubten Ausnahmen gehören die matsetzenden Doppelschachs. In der Matstellung erkennt man auch zuerst, inwieweit die Oekonomie der Mittel vom Komponisten beobachtet worden ist. Es sollen bei den Matstellungen alle Steine von Weiss in ausschlaggebender Weise betheiligt sein und keine müssig auf dem Brett stehen (sog. Statisten). Ausgenommen sind hiervon nur der König und die Bauern. Der König kann ja bei keiner Schachposition weggelassen werden, auch wenn er für die Lösung überflüssig ist, so dass er dann gleichsam nur die Kosten der Repräsentation trägt. Die Bauern stehen aber oft nothwendigerweise so zerstreut, dass sie nicht sämmtlich nach einem Punkte hin zusammenwirken. Daher ist für letztere eine Ausnahme wohl begründet, wenn sie nur Varianten bilden helfen oder Nebenlösungen verhindern. Mit Recht ist bei Zweizügern dem Komponisten grössere

Freiheit in Bezug auf die Wahl der Mittel gestattet, da bei der beschränkten Zahl von Zügen die Pointe in einem verwickelteren Figurennetz versteckt sein muss, um nicht sogleich in die Augen zu springen.

Betrachtet man nun ein Problem im Ganzen, so sind die drei Hauptmomente, nach denen sich sein Werth bestimmt, folgende: Originalität, Schwierigkeit und Eleganz. Der Nachdruck bei der Originalität ist nicht darauf zu legen, dass in dem Problem ein neuer noch nie dagewesener Gedanke liegt, sondern es kommt auf die Eigenart der Durchführung an, und ob es dem Komponisten gelungen ist, einer Idee neue Wendungen abzugewinnen.

Die Schwierigkeit ist um so grösser, je versteckter die Idee ist. Sie kann liegen in komplizirten Stellungen, die einen Reichthum nicht leicht zu überschauender Verwicklungen bieten. Oft beruht sie auf unscheinbaren, nicht nahe liegenden Anfangszügen, deren Tragweite schwer erkennbar ist, oder in einer Fülle von Verführungen, welche den Blick des Lösers von dem Ziele ablenken, das dem Komponisten vorschwebt.

Unter den Begriff der Eleganz fällt Alles, was schon über die Schönheit der Anfangsposition, über die Freiheit von partiellen Nebenlösungen und Duals und über die reine Matstellung gesagt worden ist. Zu den eleganten Wendungen im Verlauf der Lösung rechnet man die Opfer-

kombinationen, bei denen durch die Hingabe wichtiger Figuren in überraschender Weise die Entscheidung herbeigeführt wird, ferner die sogenannten stillen Züge, welche unter anscheinender Bedeutungslosigkeit ihre vernichtende Wirkung verbergen.

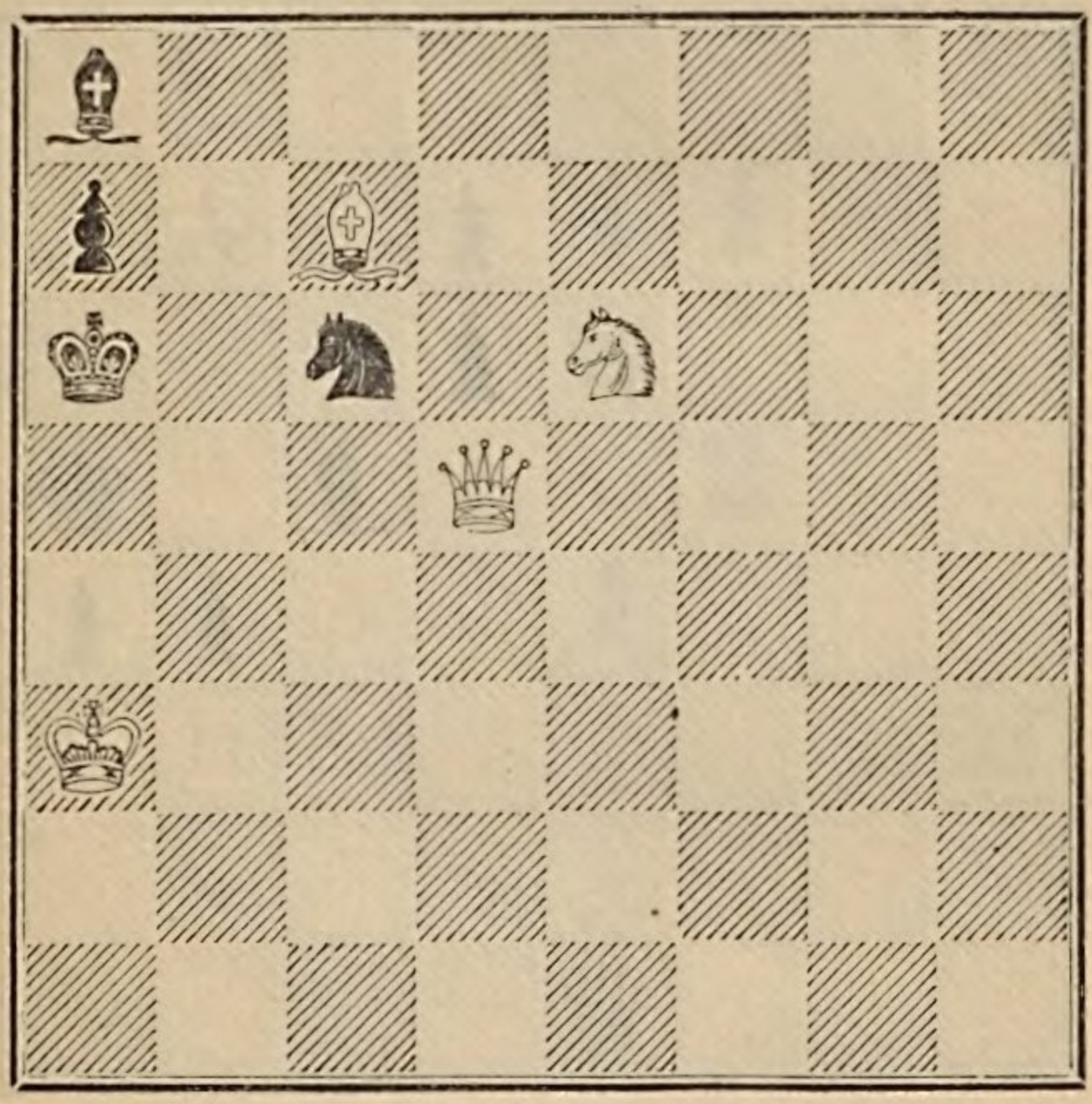
Vorliegende Sammlung mit den beigefügten Erläuterungen wird über die mannigfaltigen Formen und Kombinationen, in denen sich die Idee des Komponisten verwirklichen lässt, den besten Aufschluss geben. Der Anfänger versuche indess, die Probleme selbstständig zu lösen, und nur im Nothfalle nehme er zur vorherigen Einsicht des ersten Zuges seine Zuflucht; es kann nicht dringend genug empfohlen werden, dieses Verfahren anzuwenden, umsomehr, als das Interesse einer Aufgabe nicht zum geringsten Theile in dem Reiz der Ueberraschung liegt, welchen eine glücklich gefundene Lösung bietet. — Bei sämmtlichen Schachaufgaben hat Weiss den Anzug.

88

Schach-Probleme.

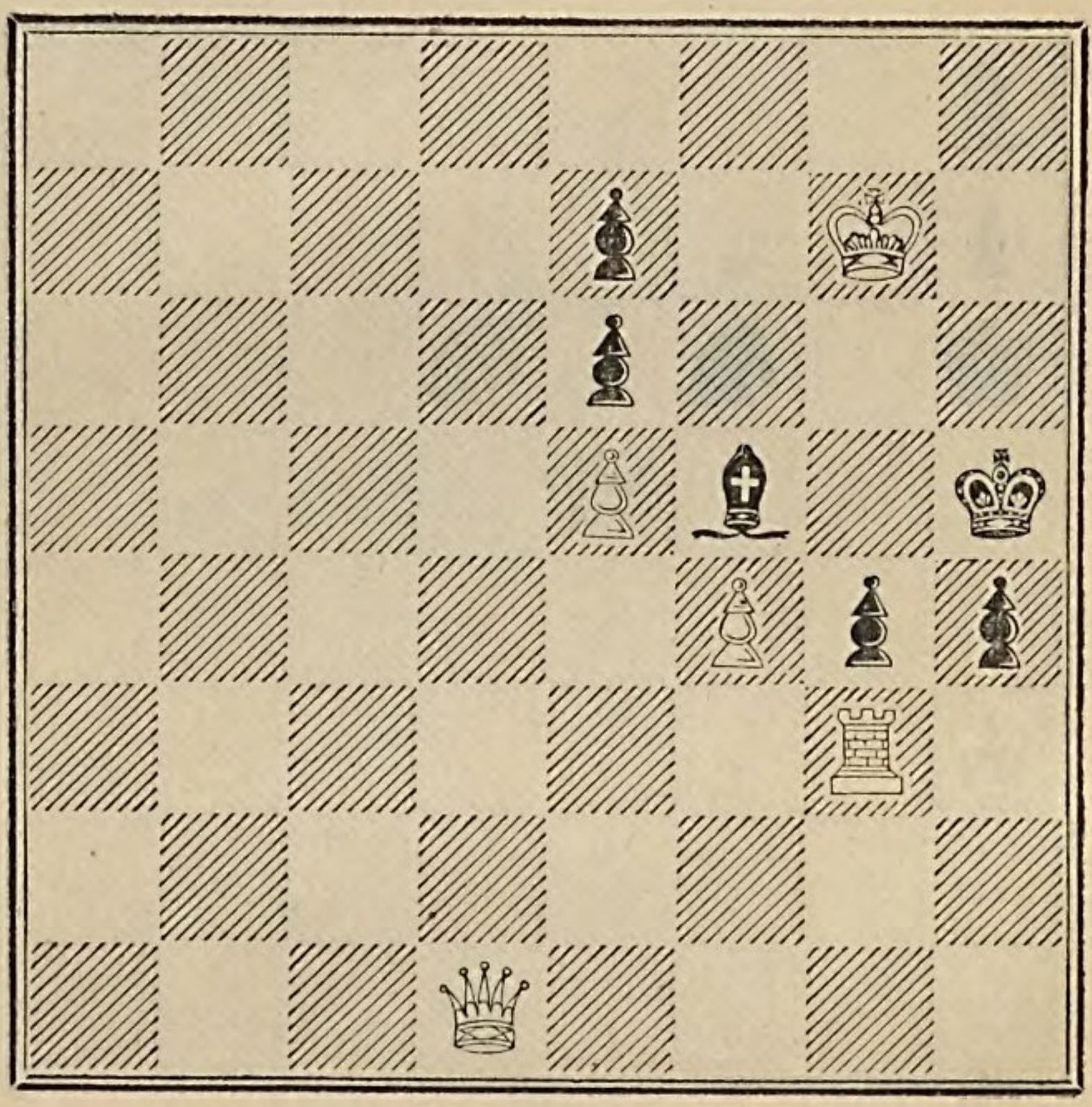
Schlaeli-Problem.

1.



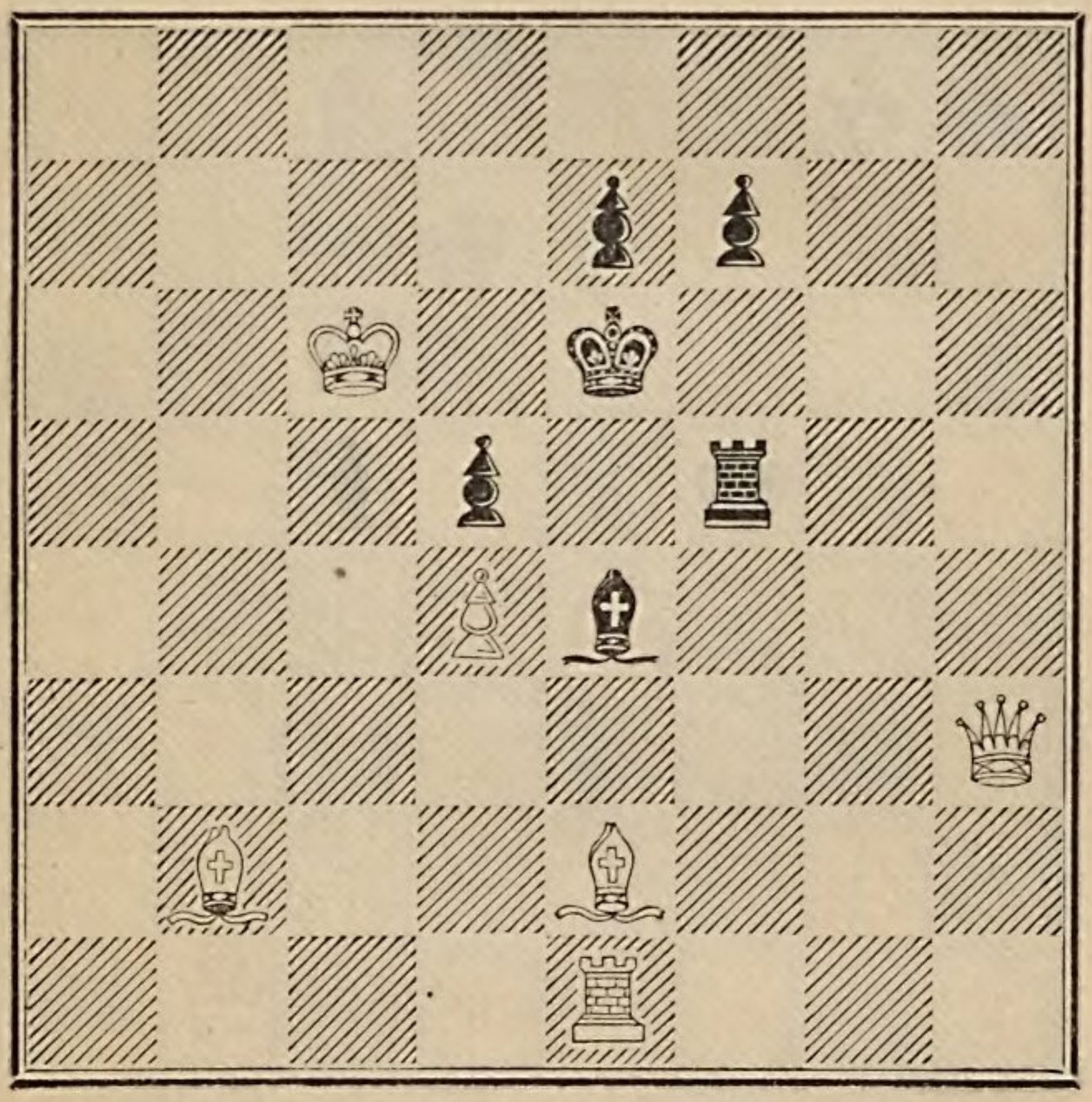
Mat in 2 Zügen.

2.



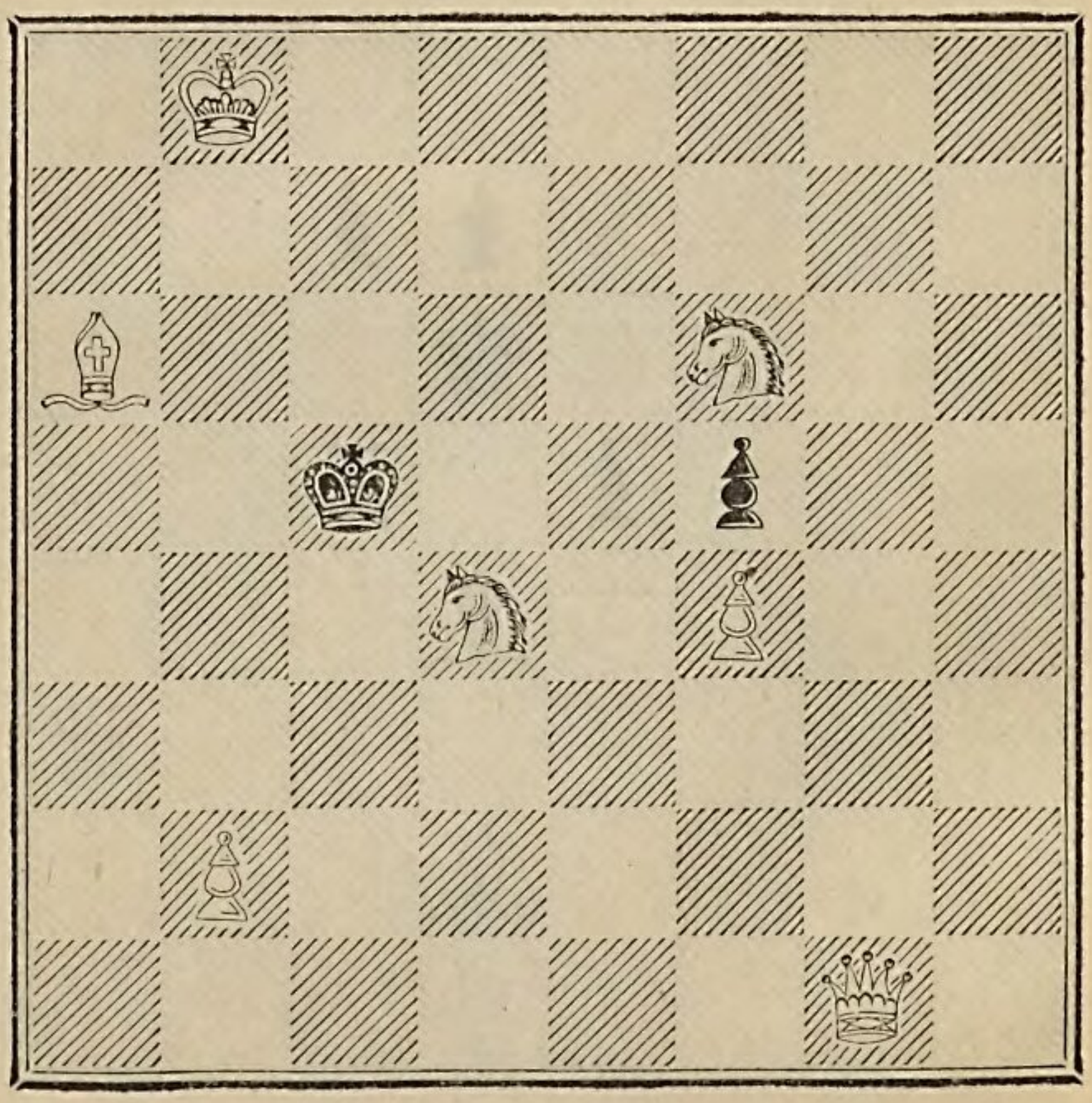
Mat in 2 Zügen.

3.



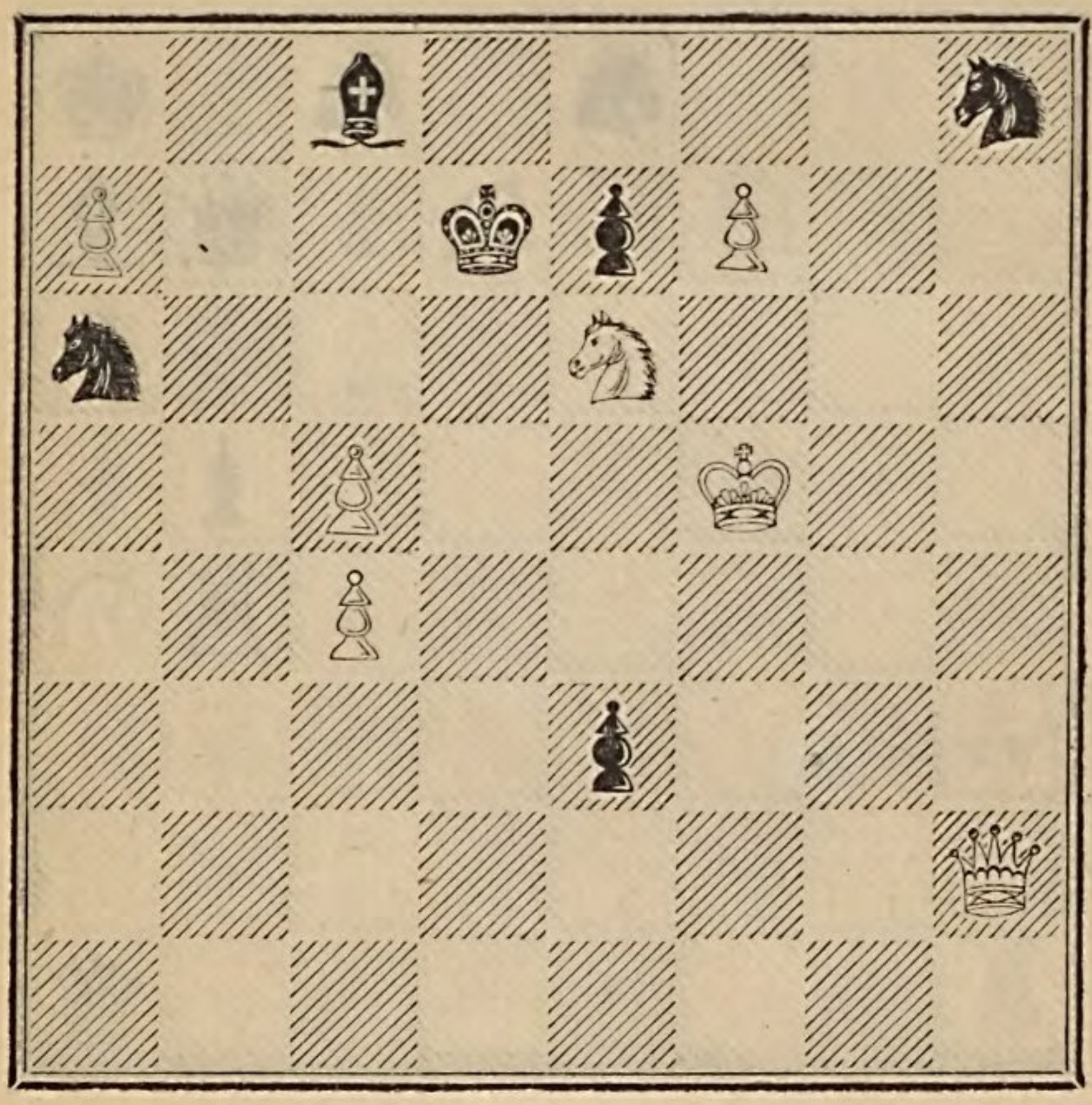
Mat in 2 Zügen.

4.



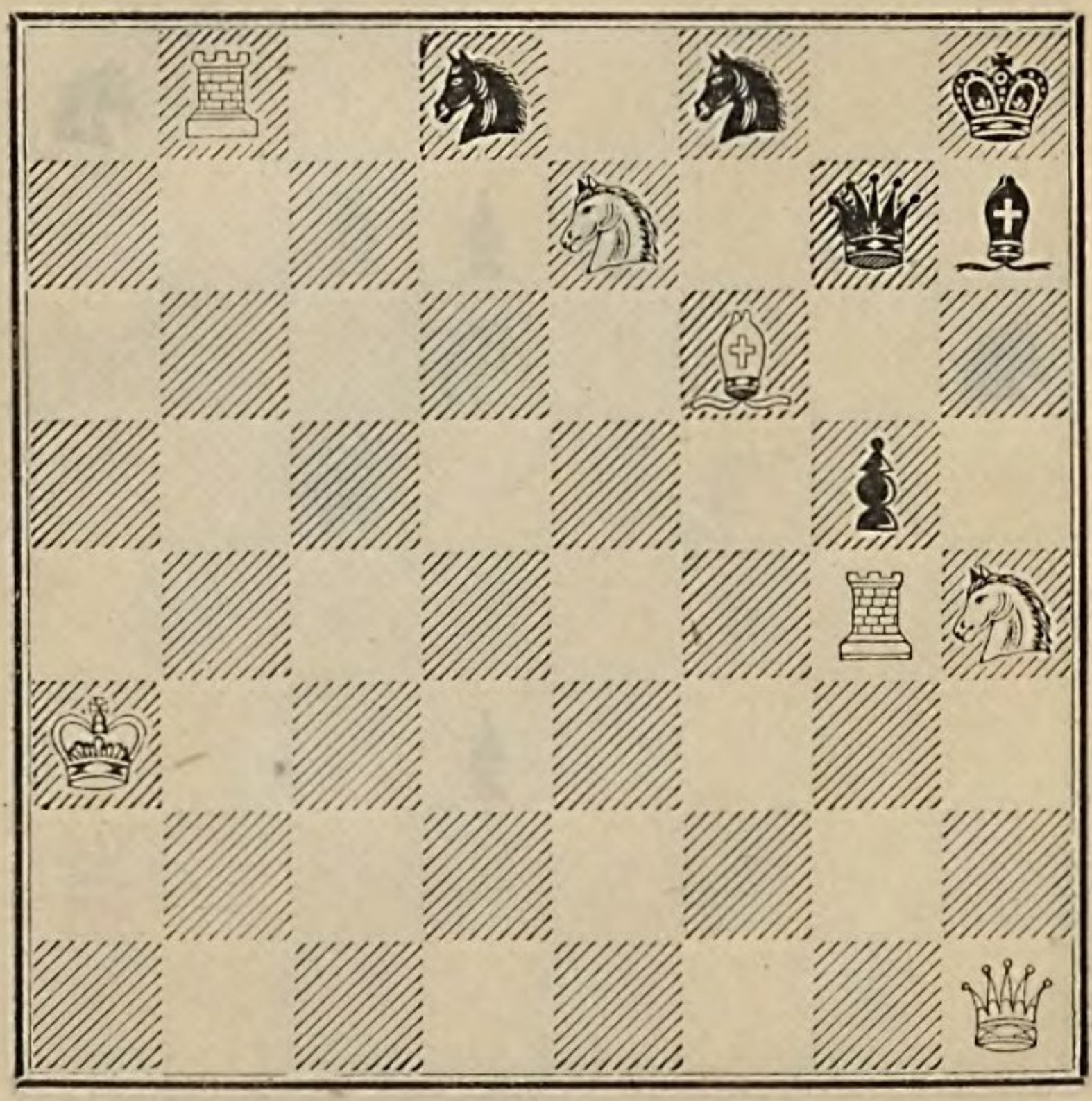
Mat in 2 Zügen.

5.



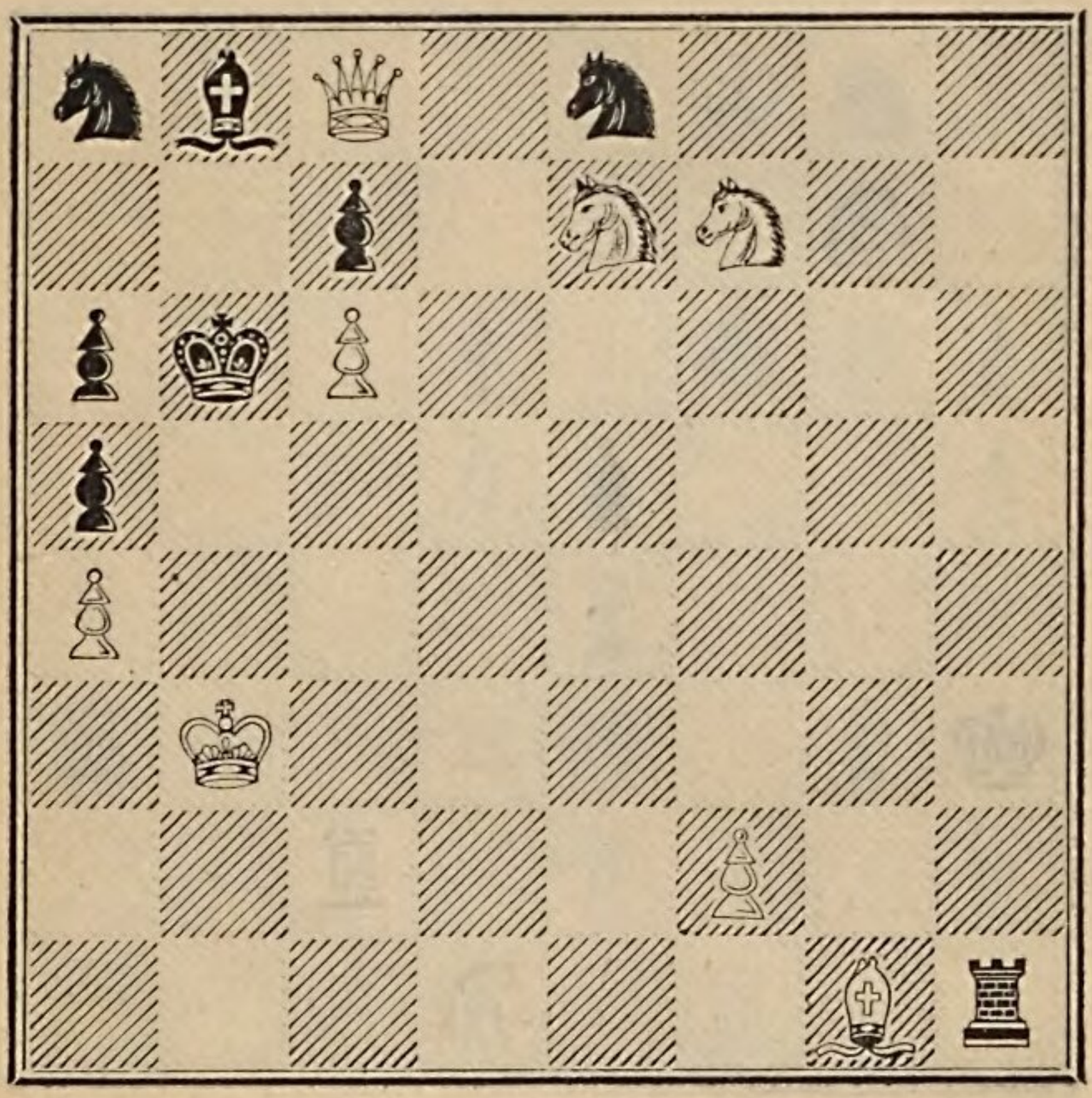
Mat in 2 Zügen.

6.



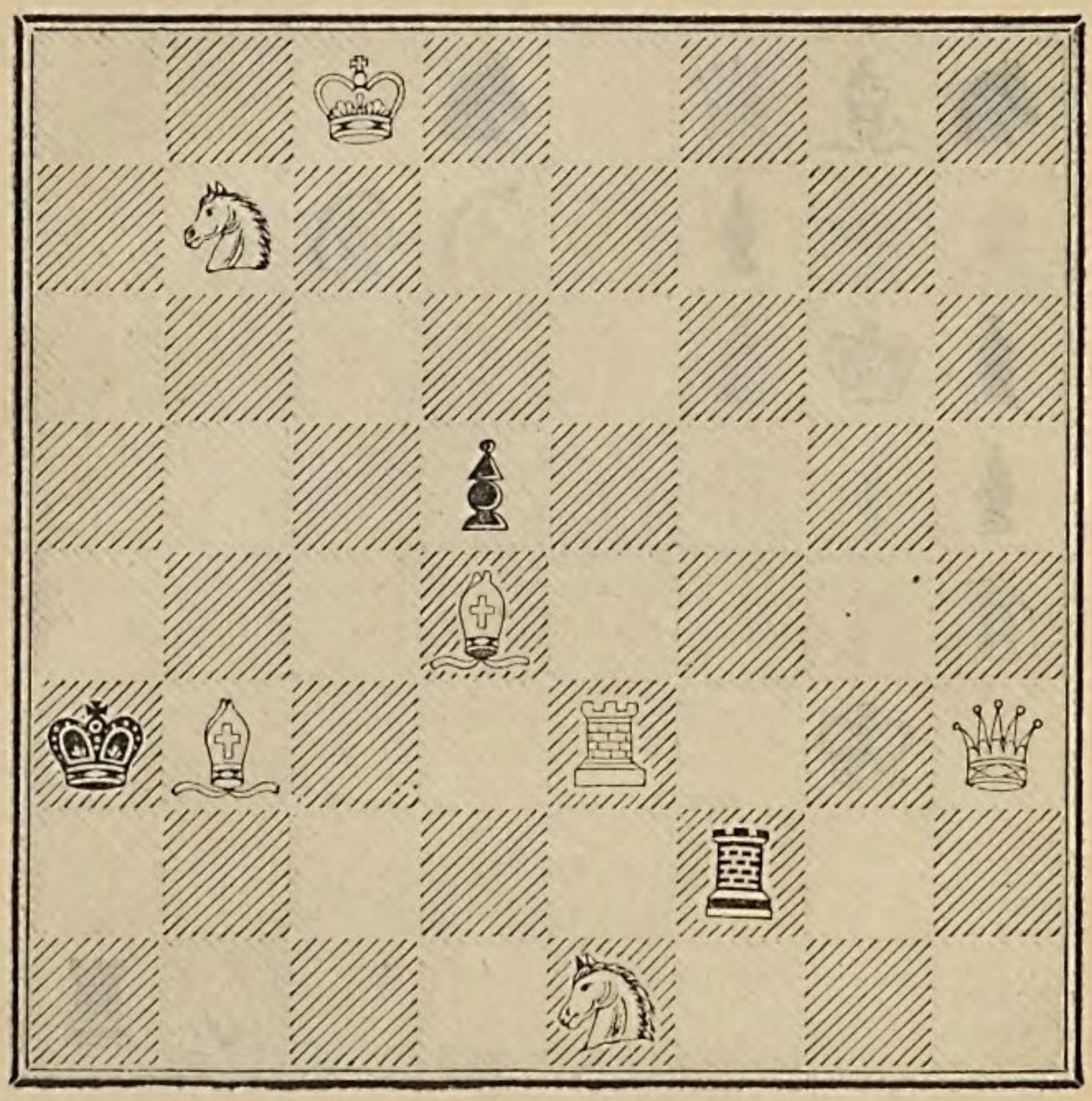
Mat in 2 Zügen.

7.



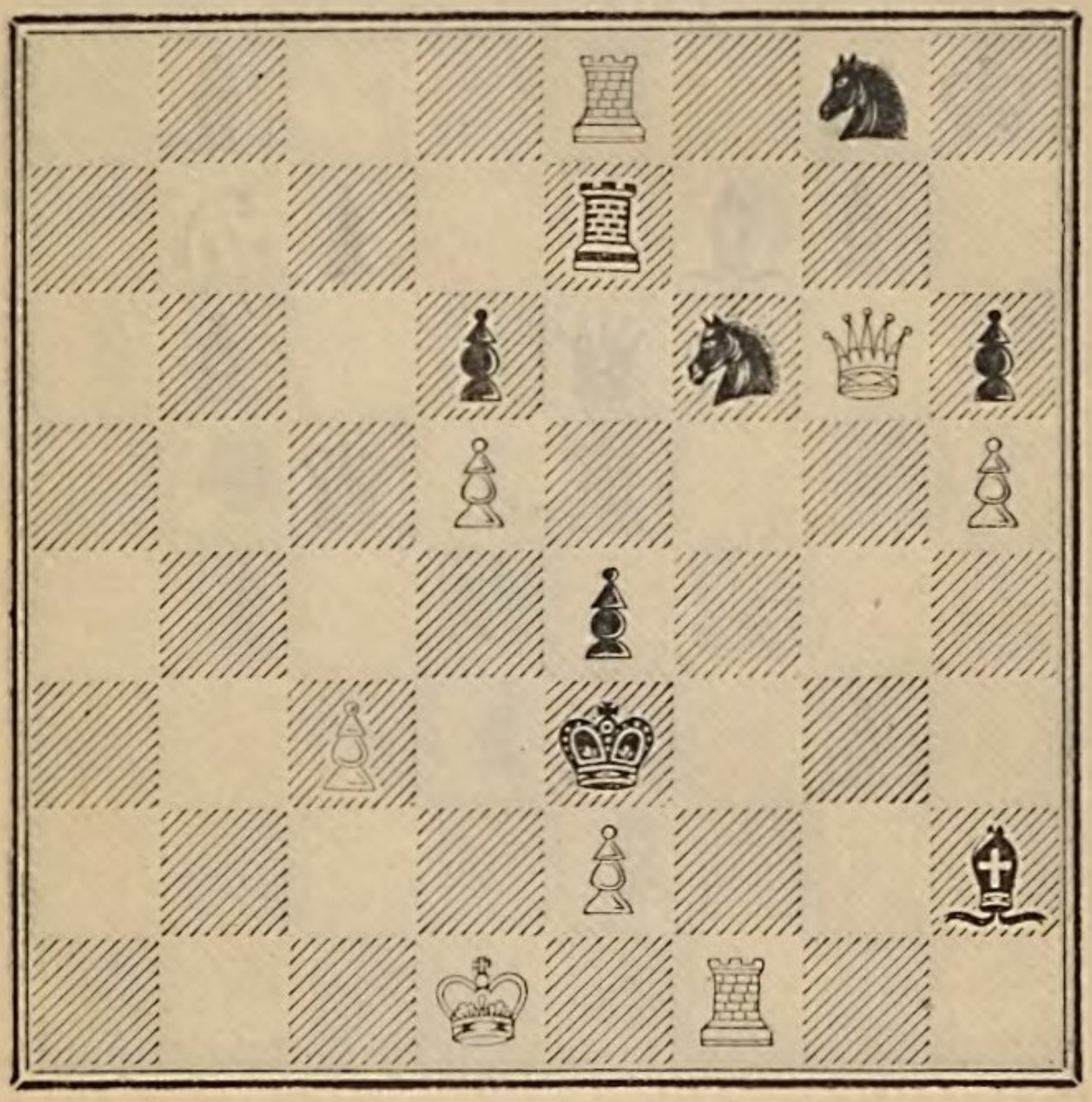
Mat in 2 Zügen.

8.



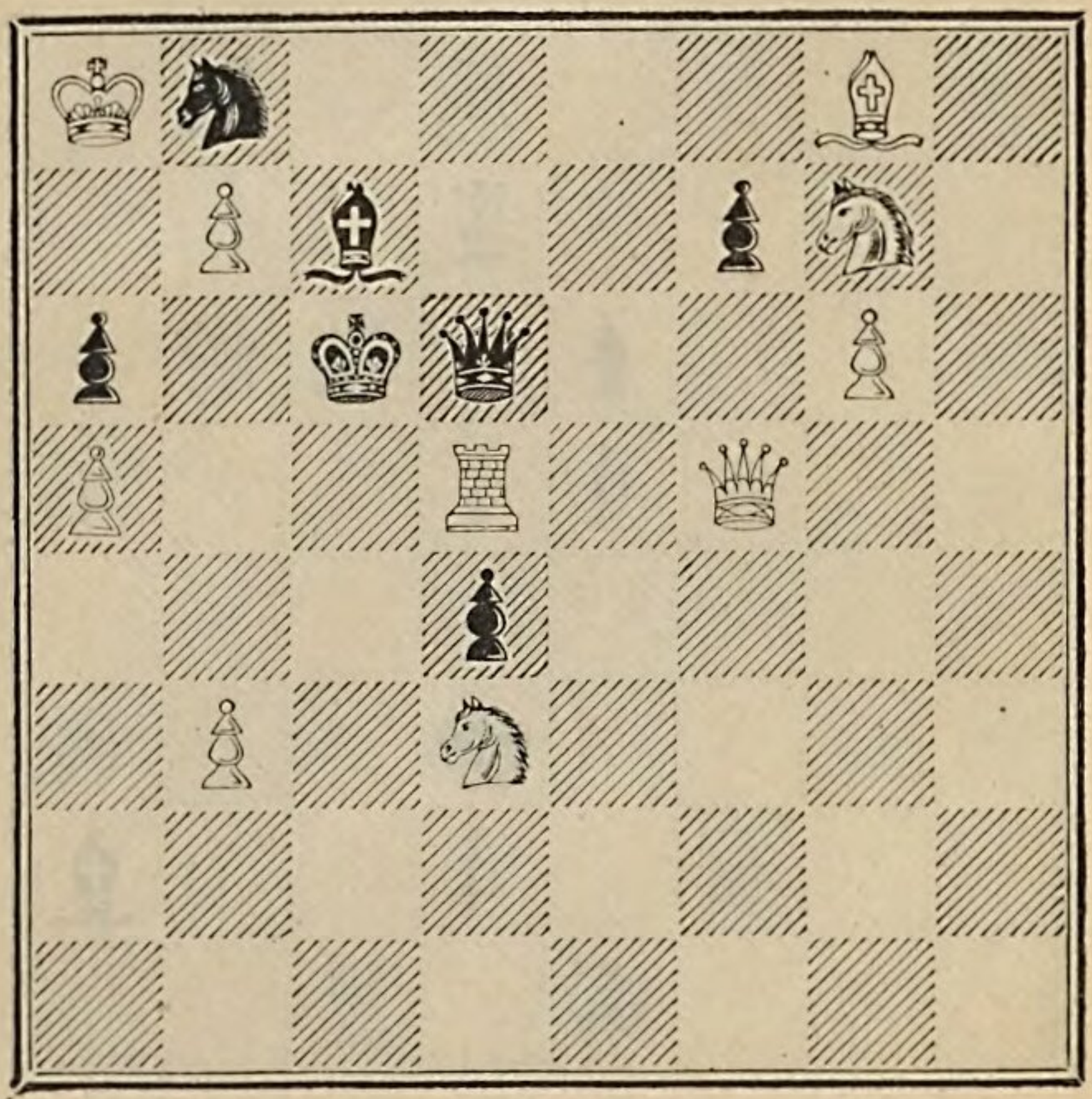
Mat in 2 Zügen.

9.



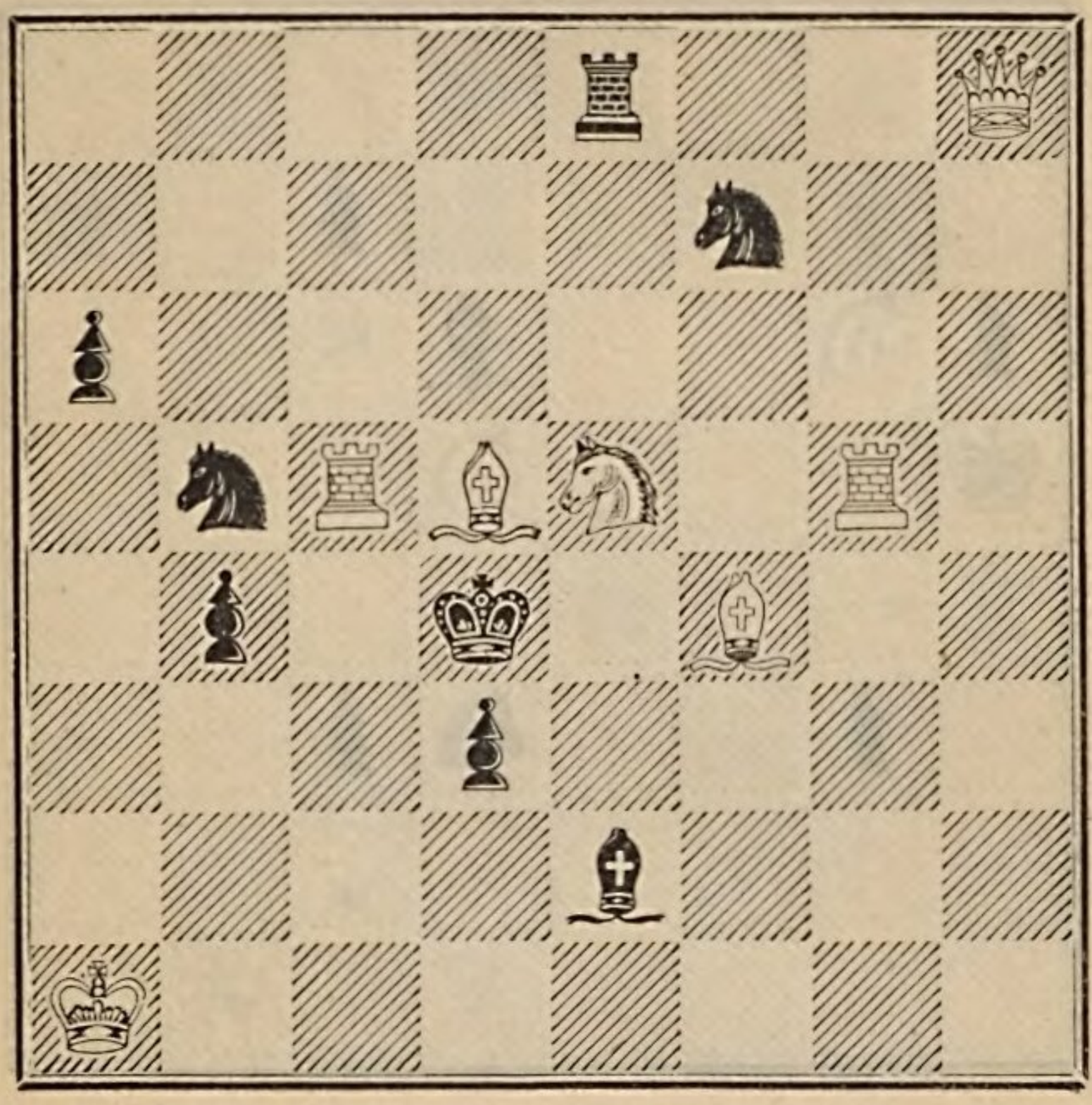
Mat in 2 Zügen.

10.



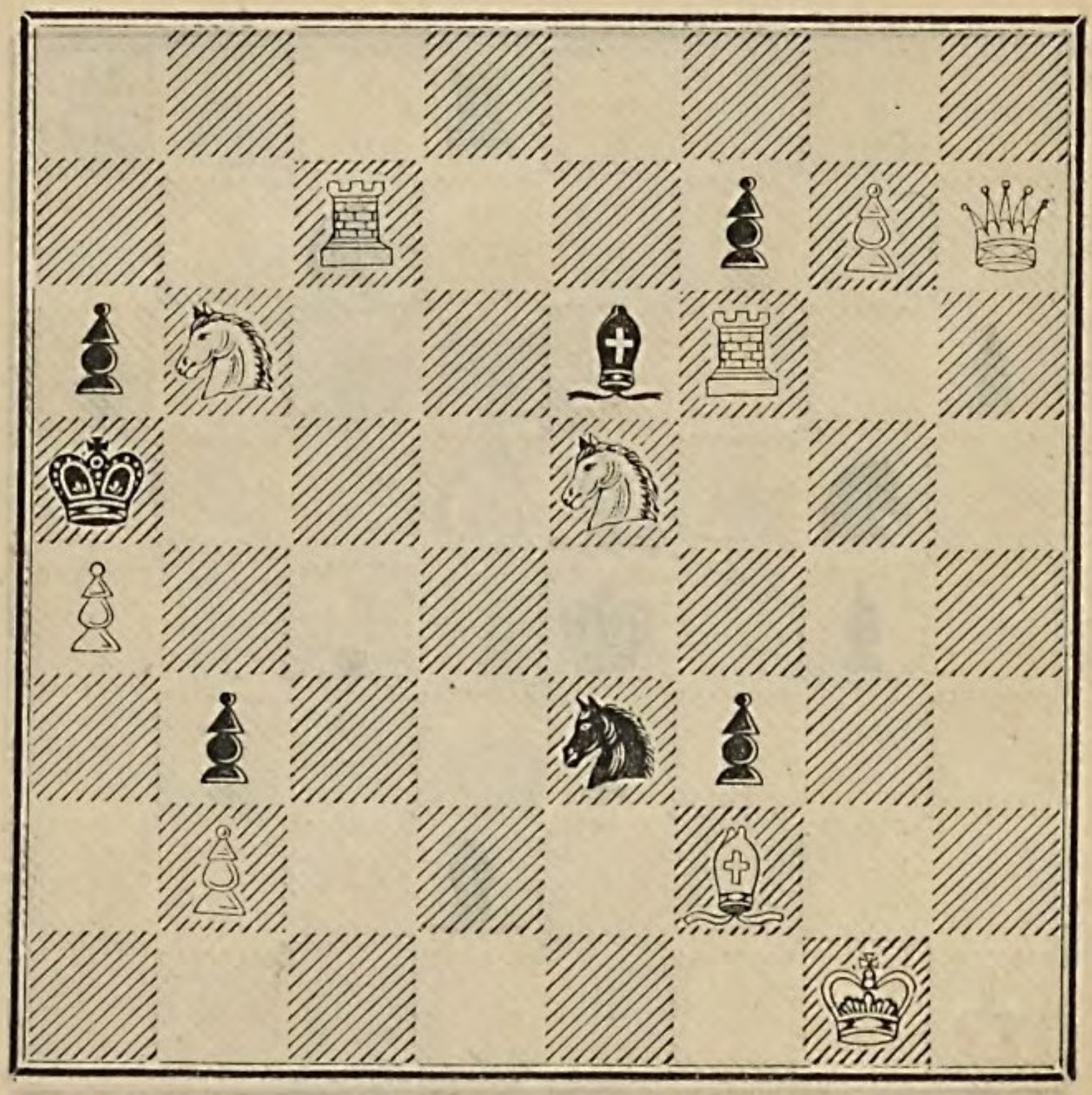
Mat in 2 Zügen.

11.



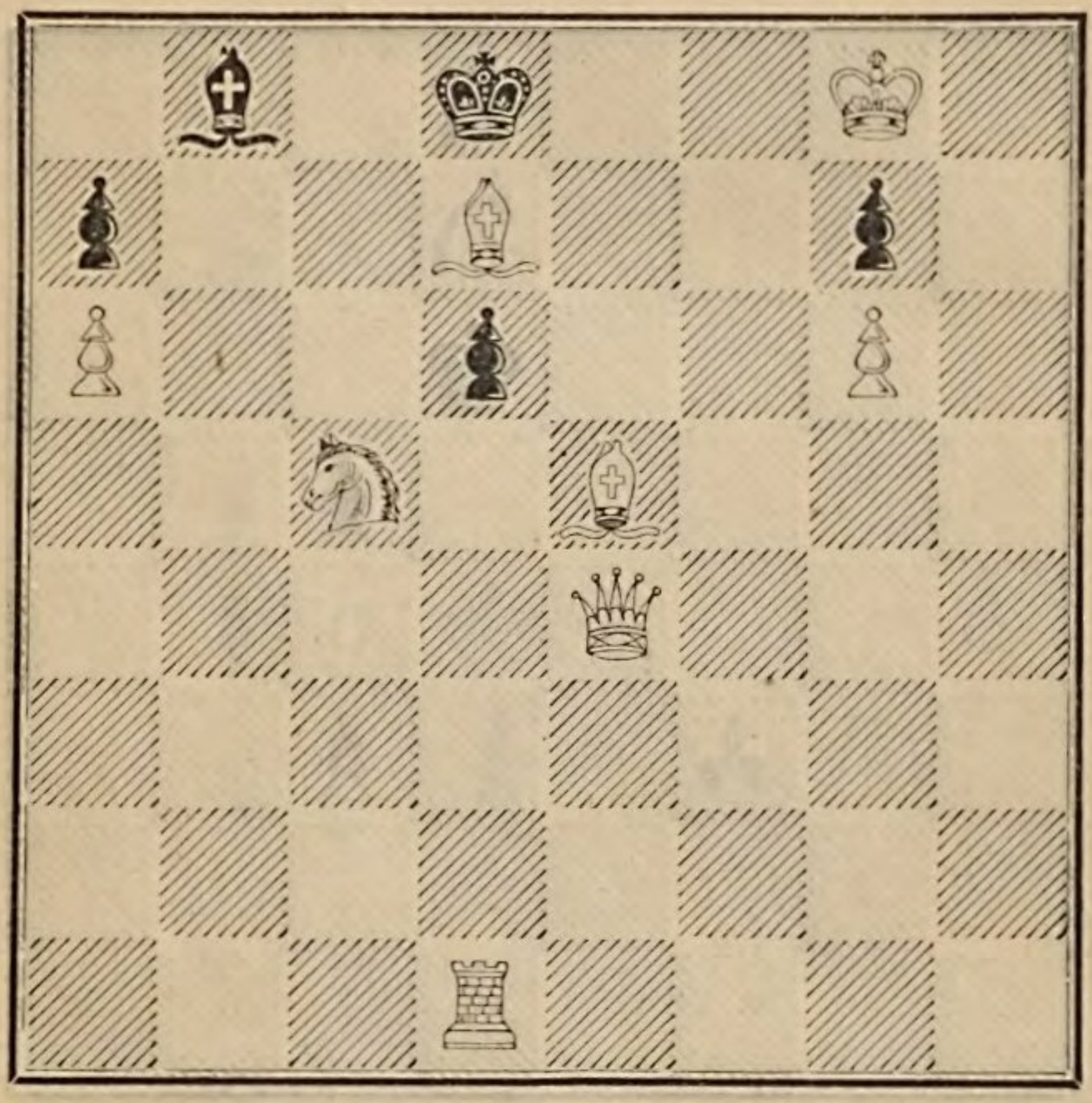
Mat in 2 Zügen.

12.



Mat in 2 Zügen.

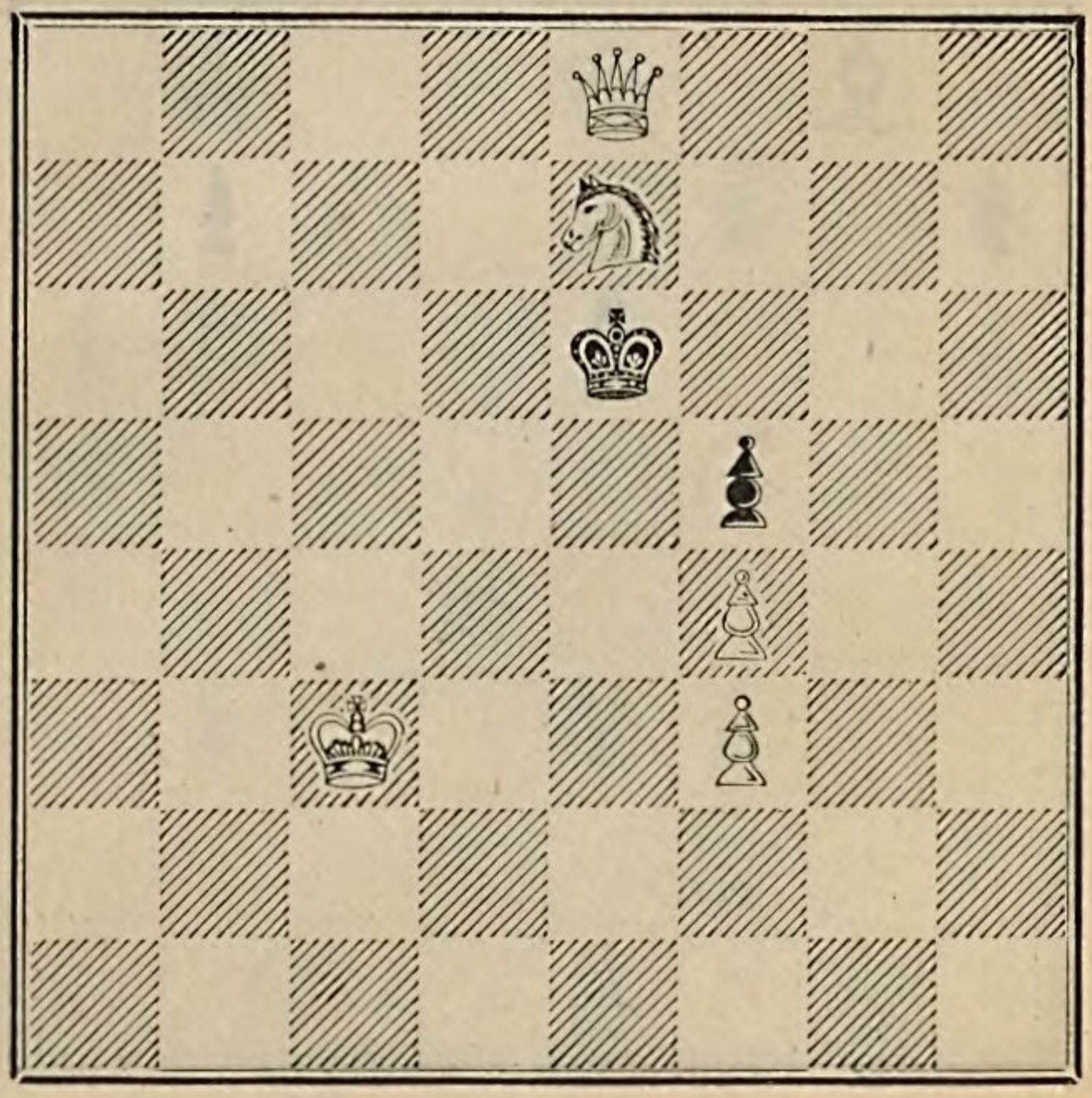
13.



Mat in 2 Zügen.

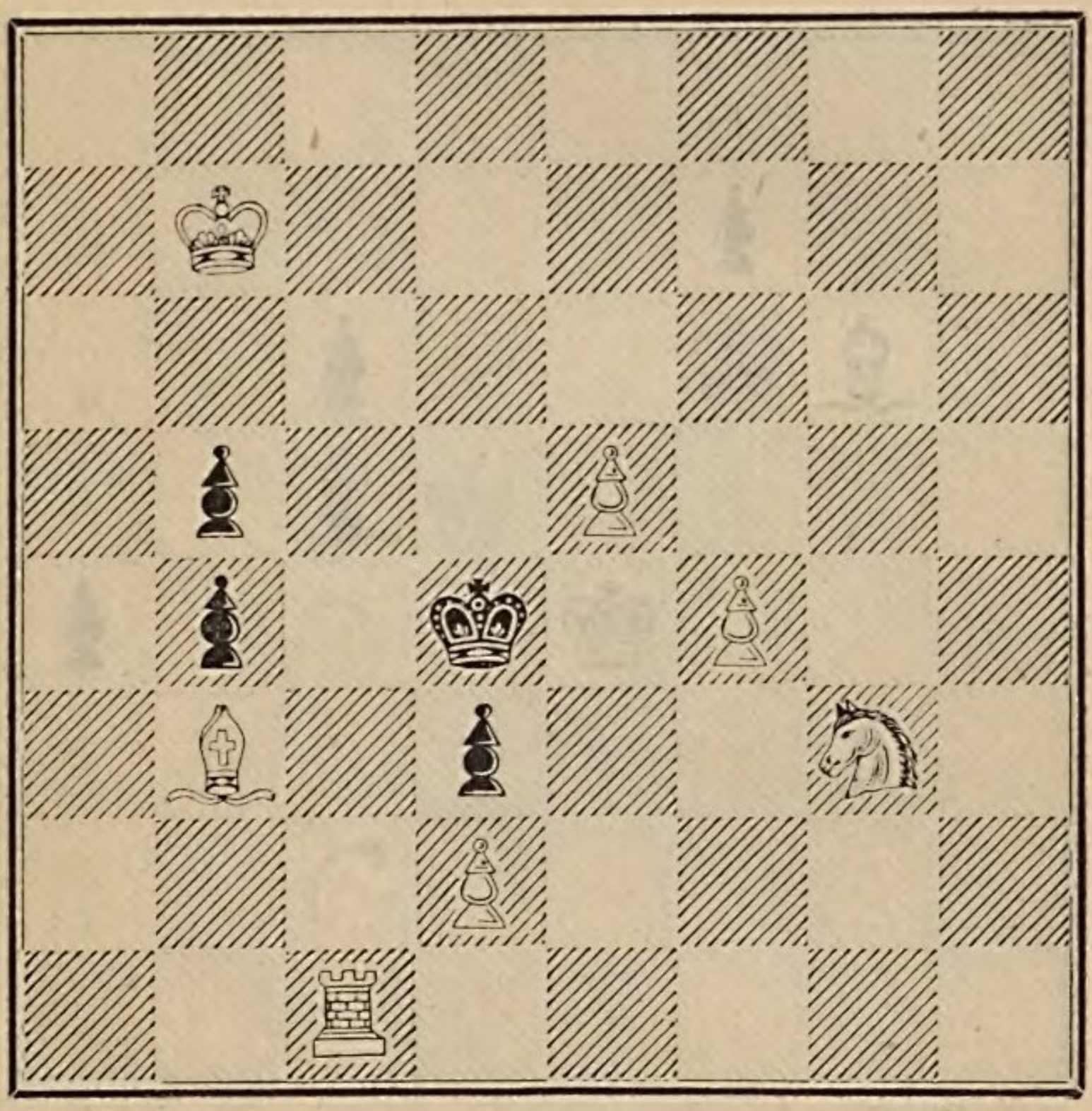
Schachclub
Altmünchen.

14.



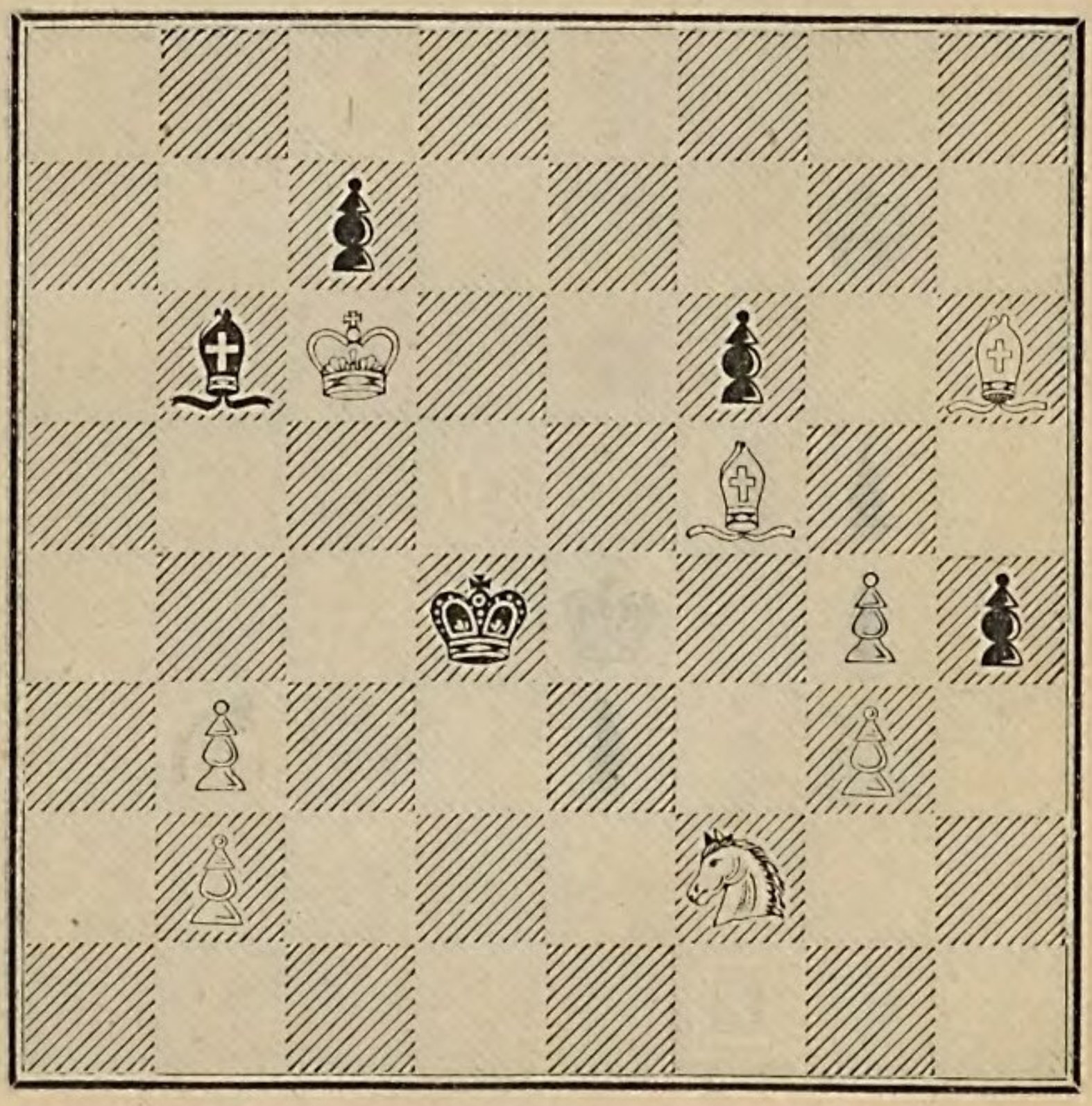
Mat in 3 Zügen.

15.



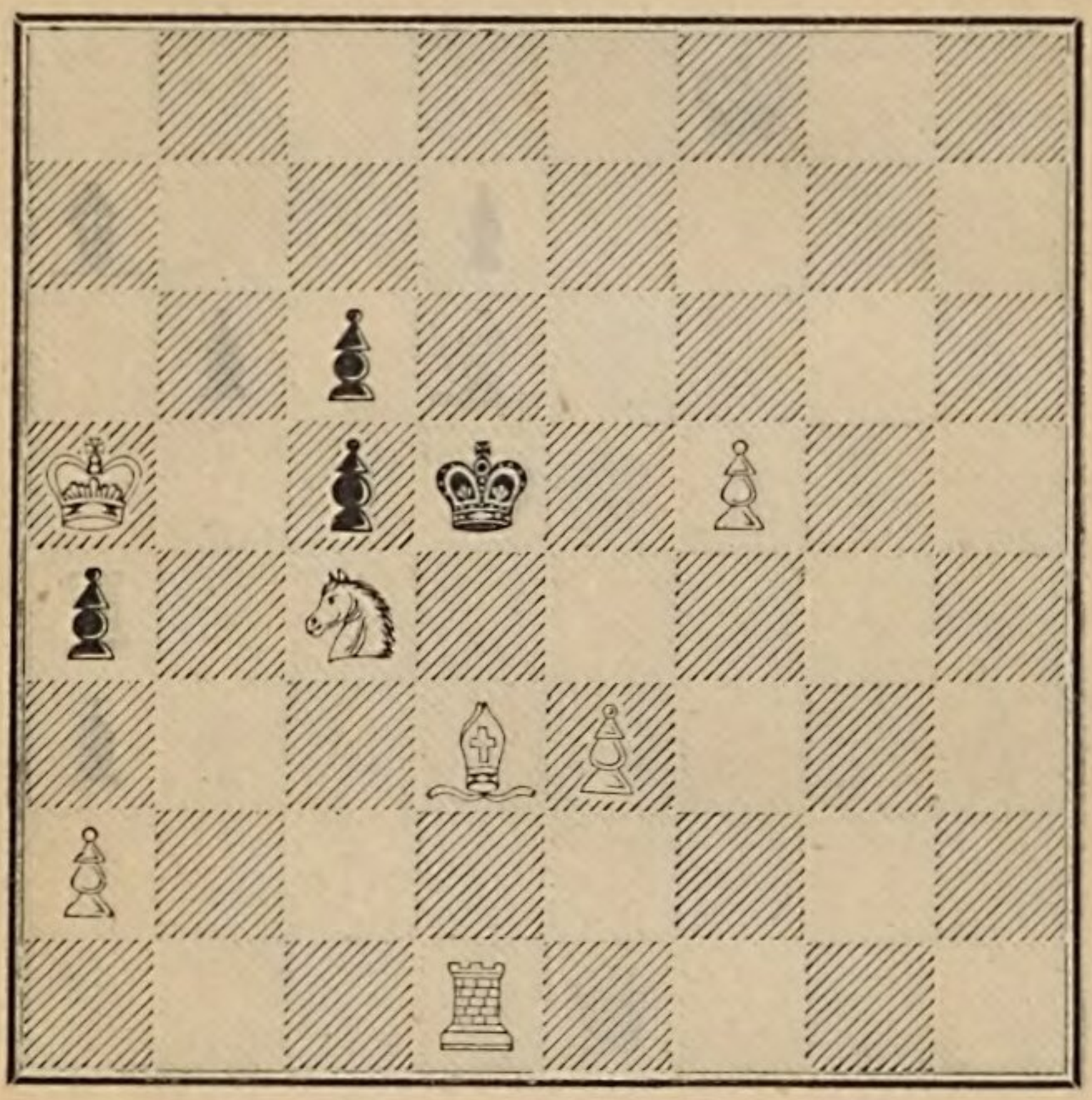
Mat in 3 Zügen.

16.



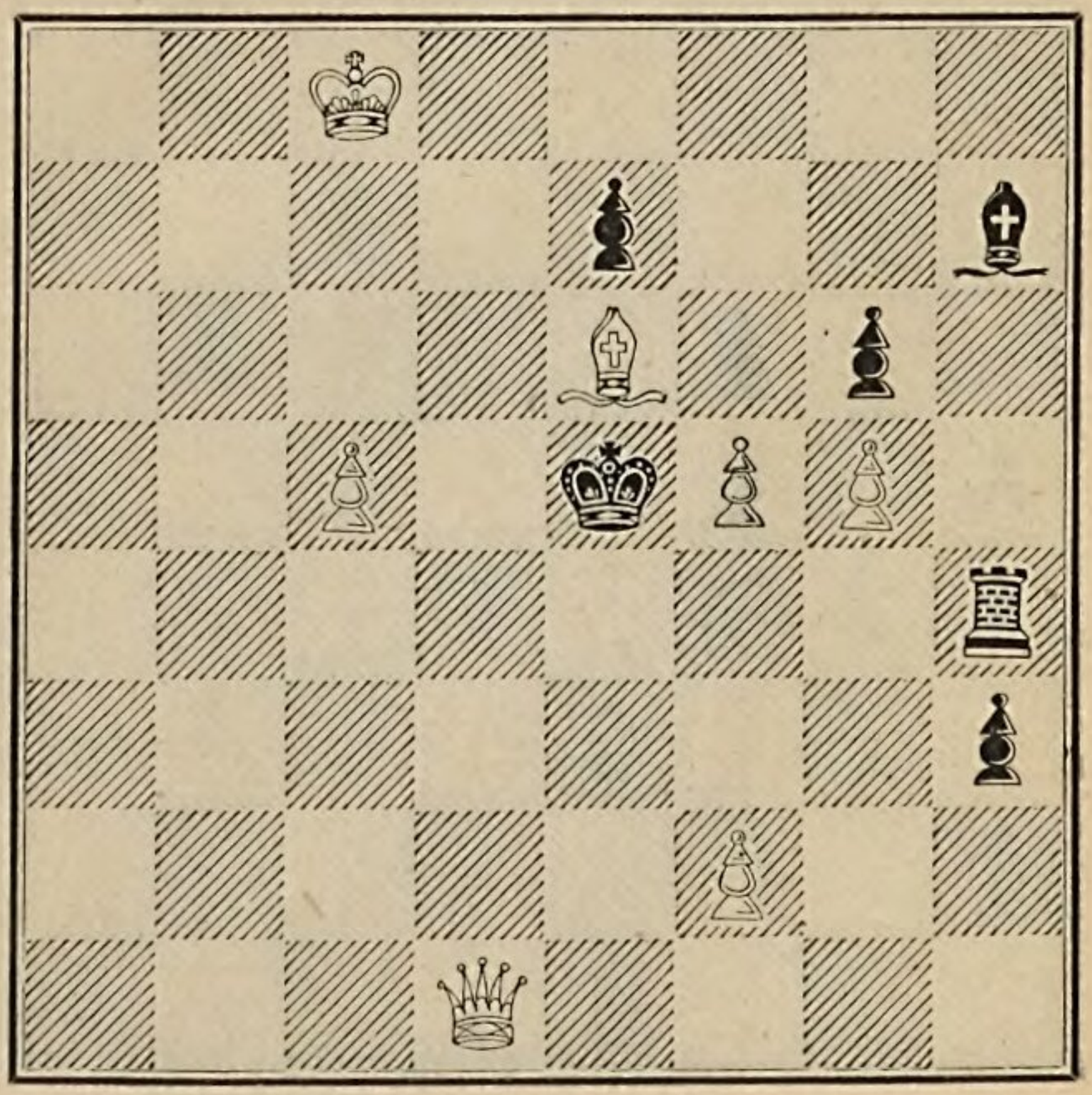
Mat in 3 Zügen.

17.



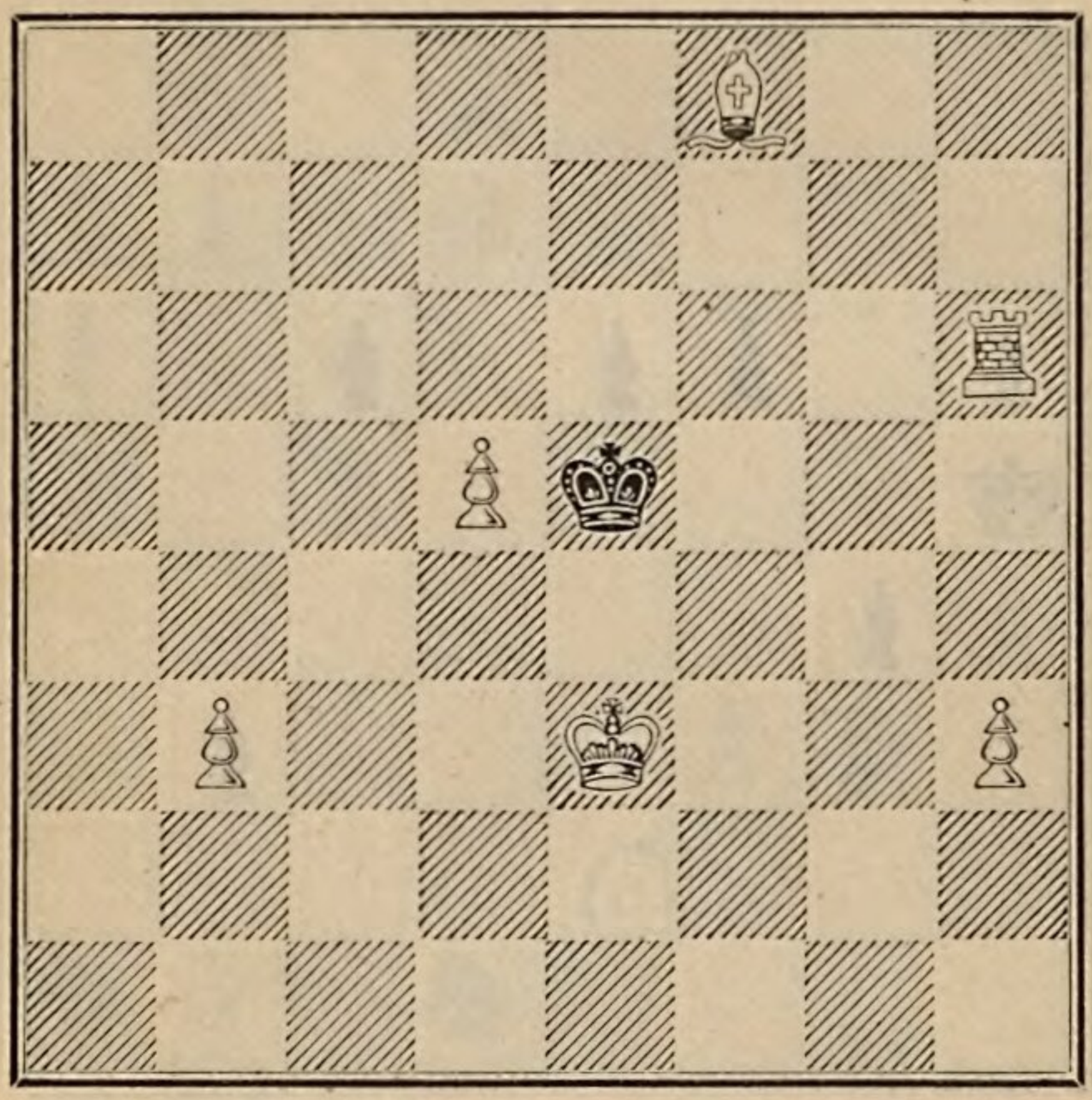
Mat in 3 Zügen.

18.



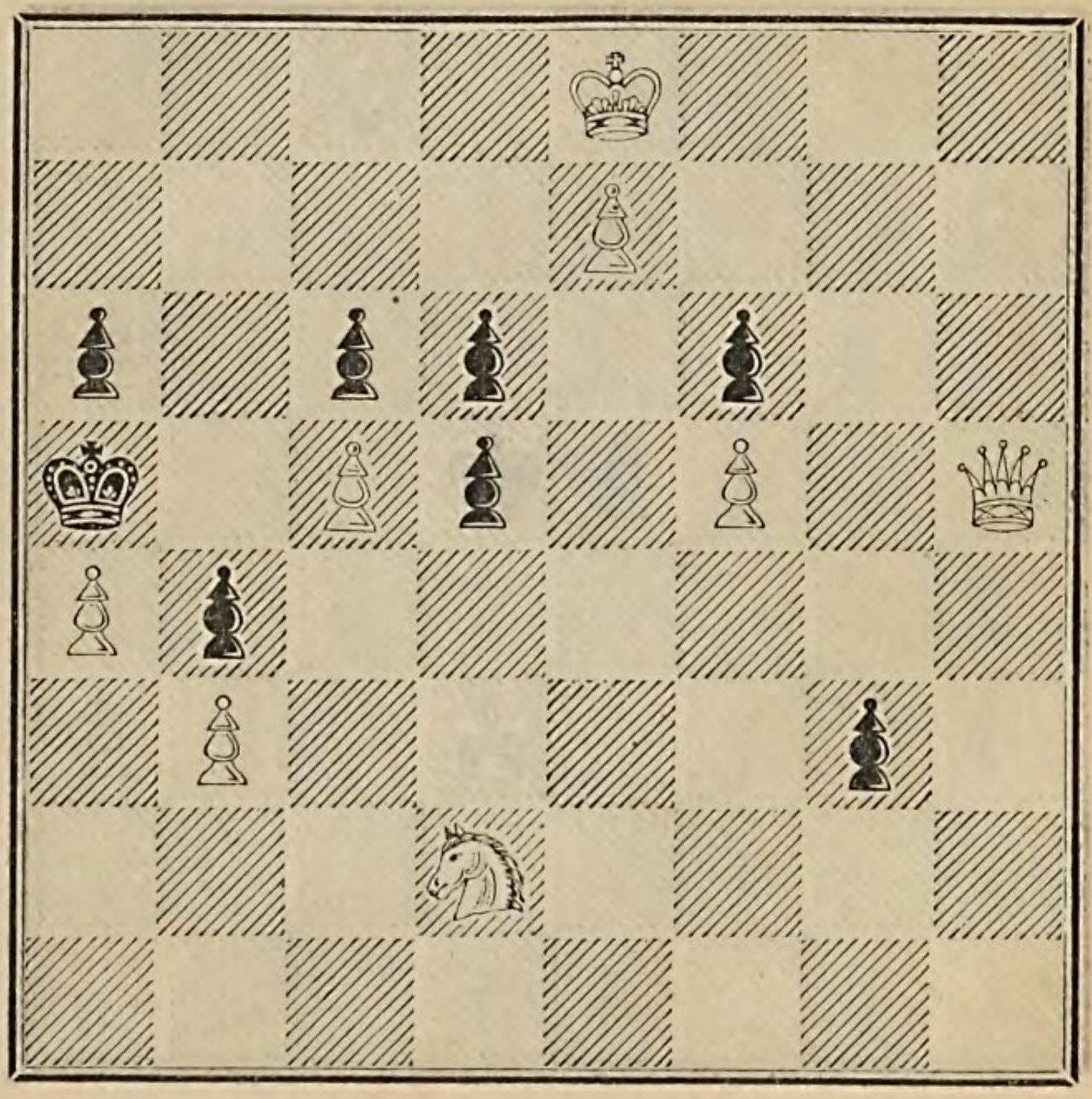
Mat in 3 Zügen.

19.



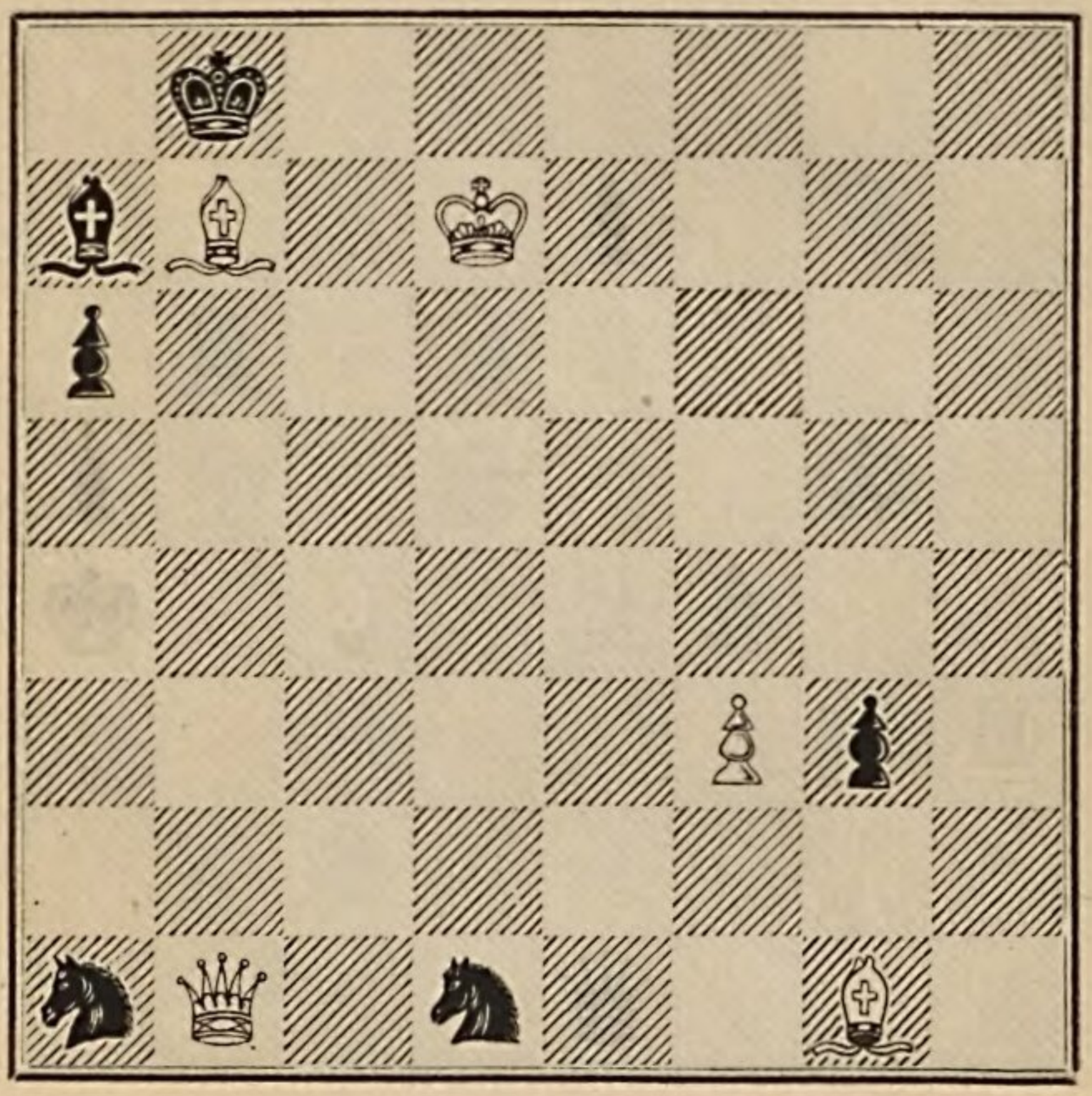
Mat in 3 Zügen.

20.



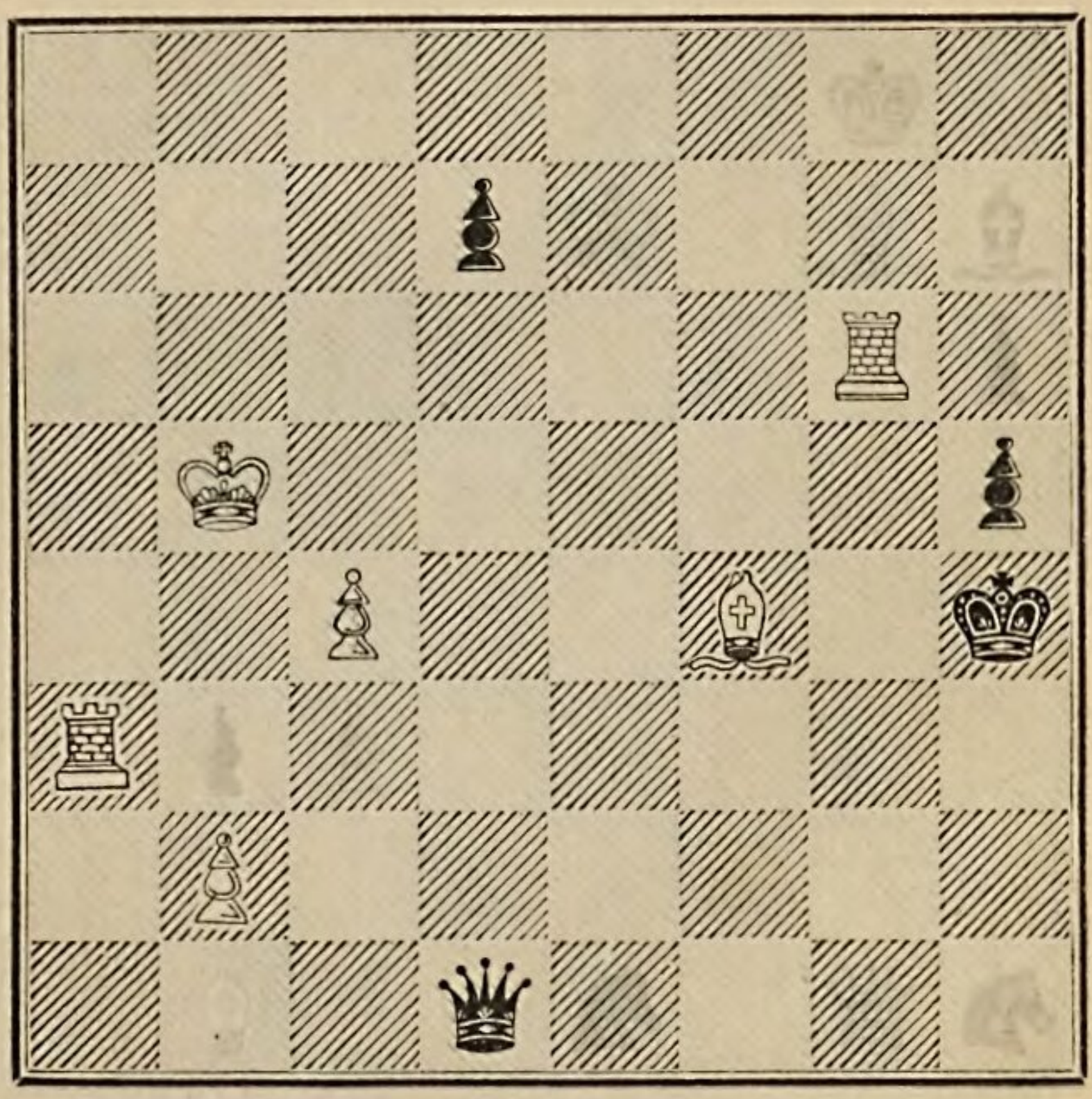
Mat in 3 Zügen.

21.



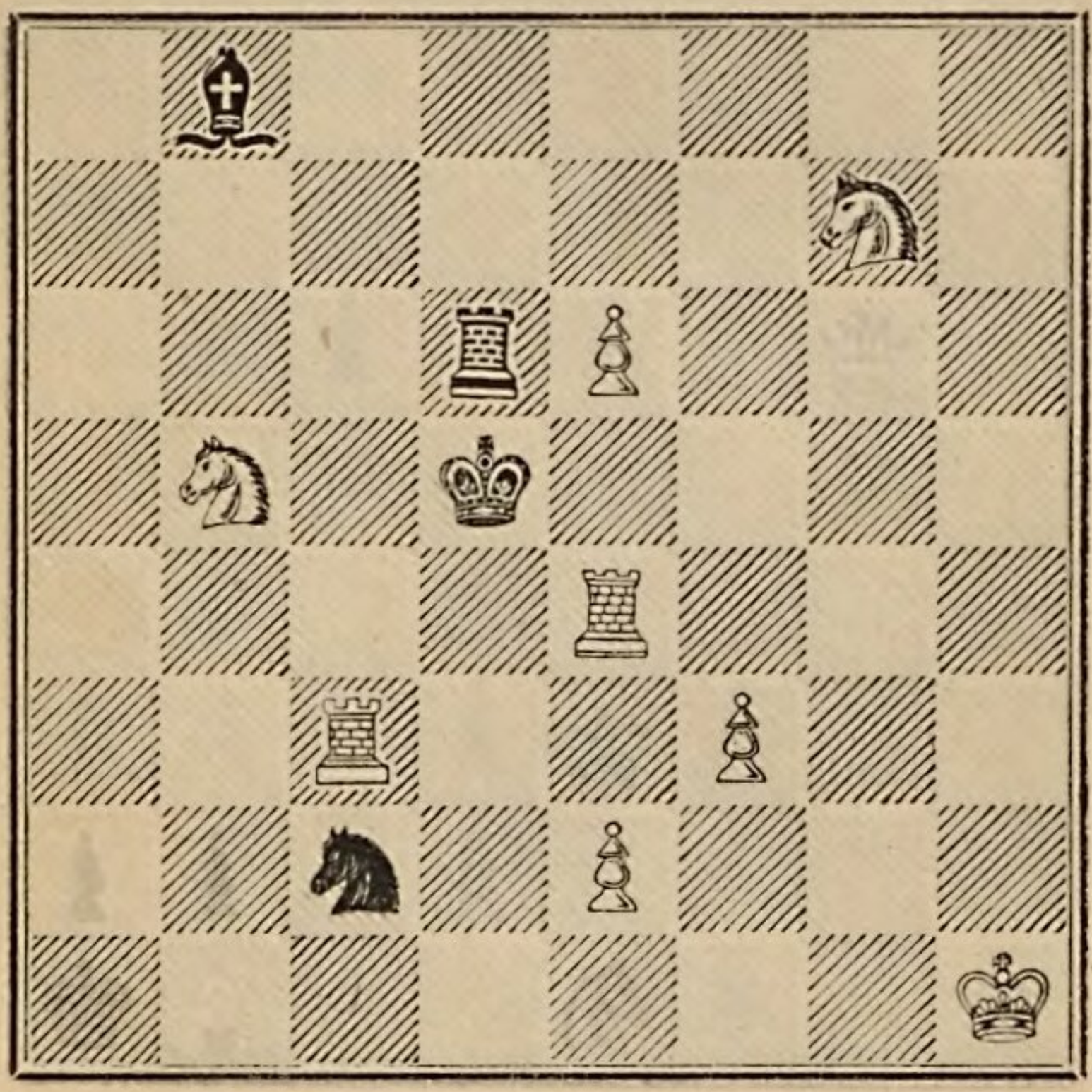
Mat in 3 Zügen.

22.



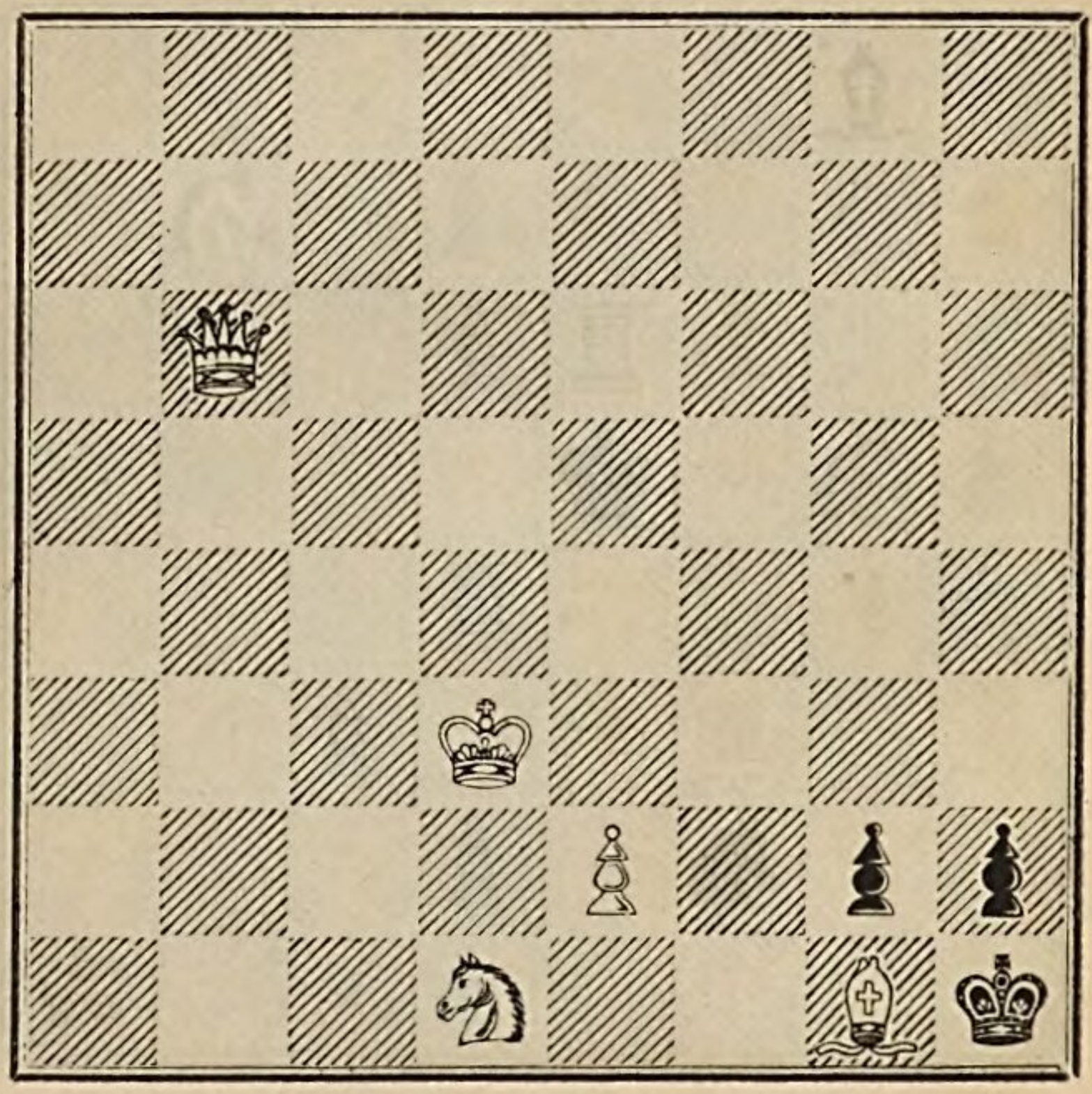
Mat in 3 Zügen.

23.



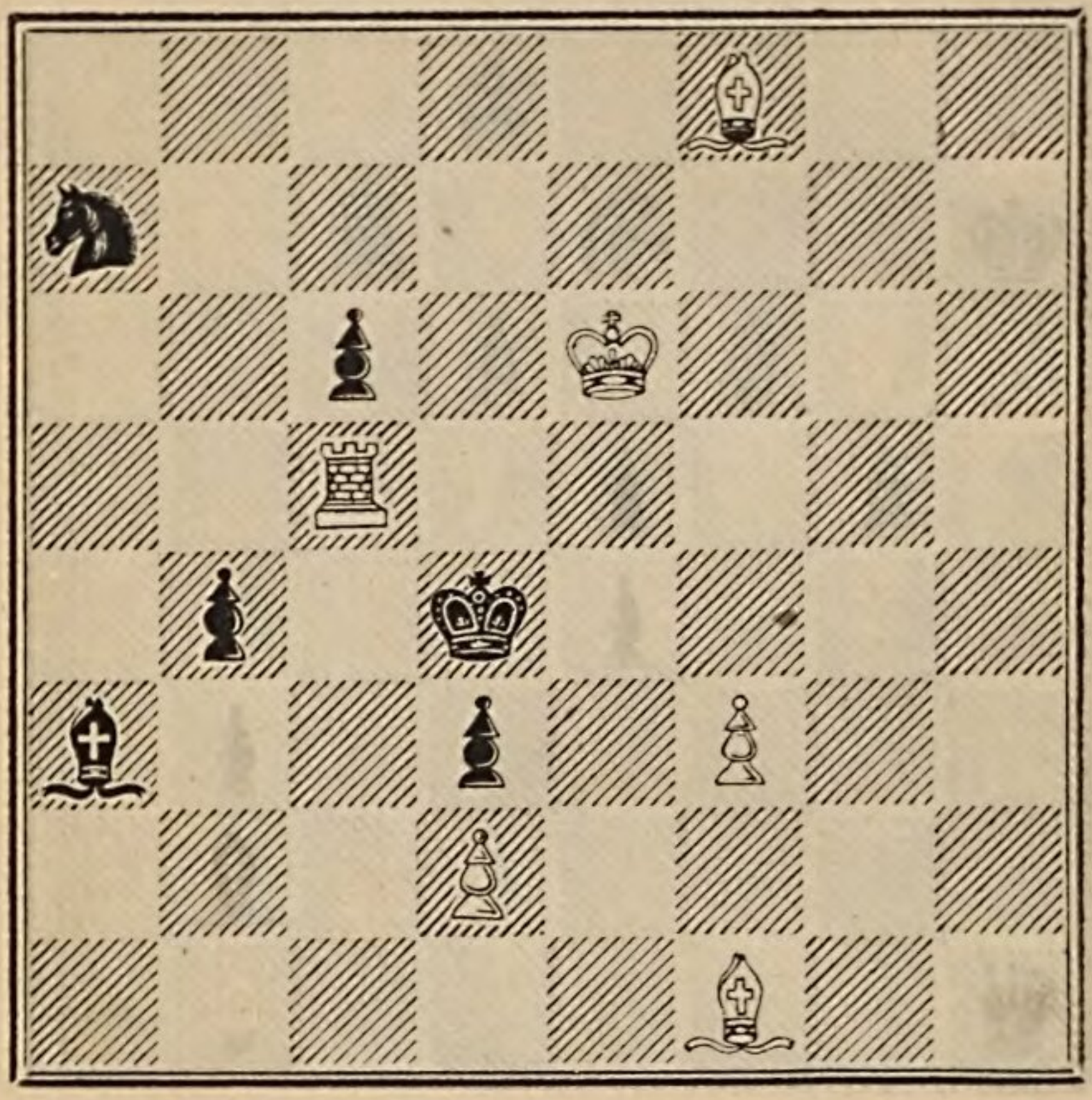
Mat in 3 Zügen.

24.



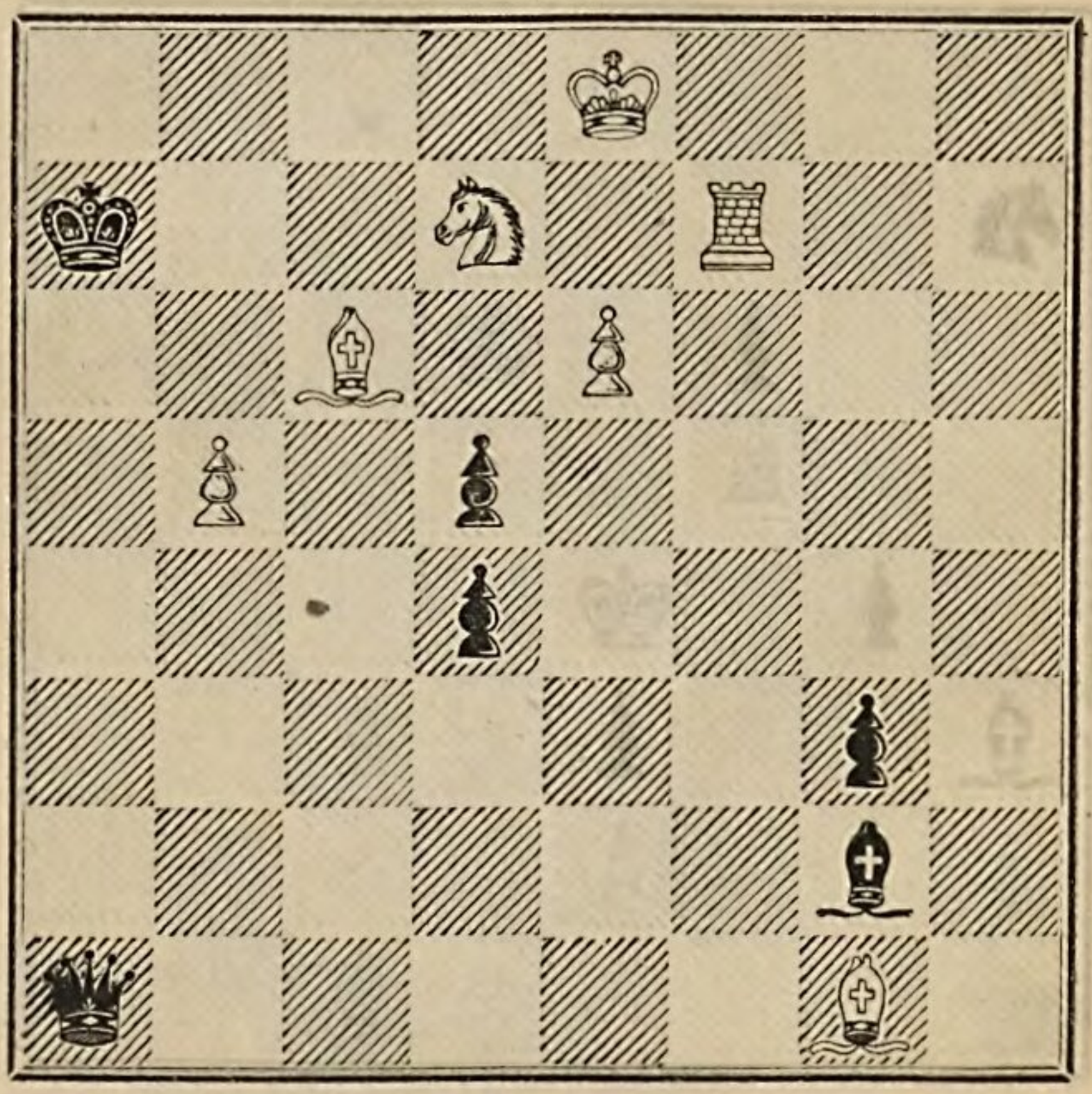
Mat in 3 Zügen.

25.



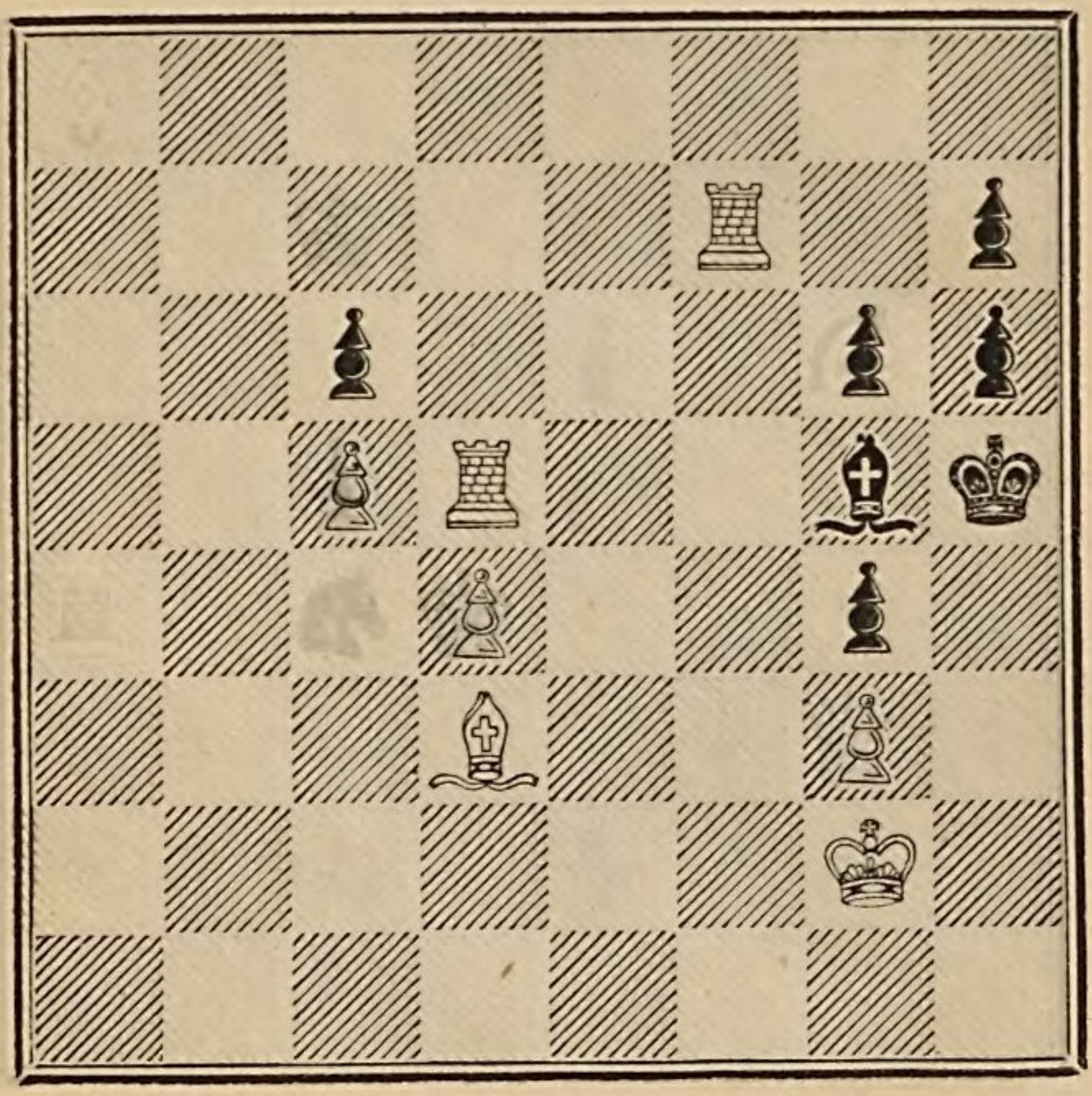
Mat in 3 Zügen.

26.



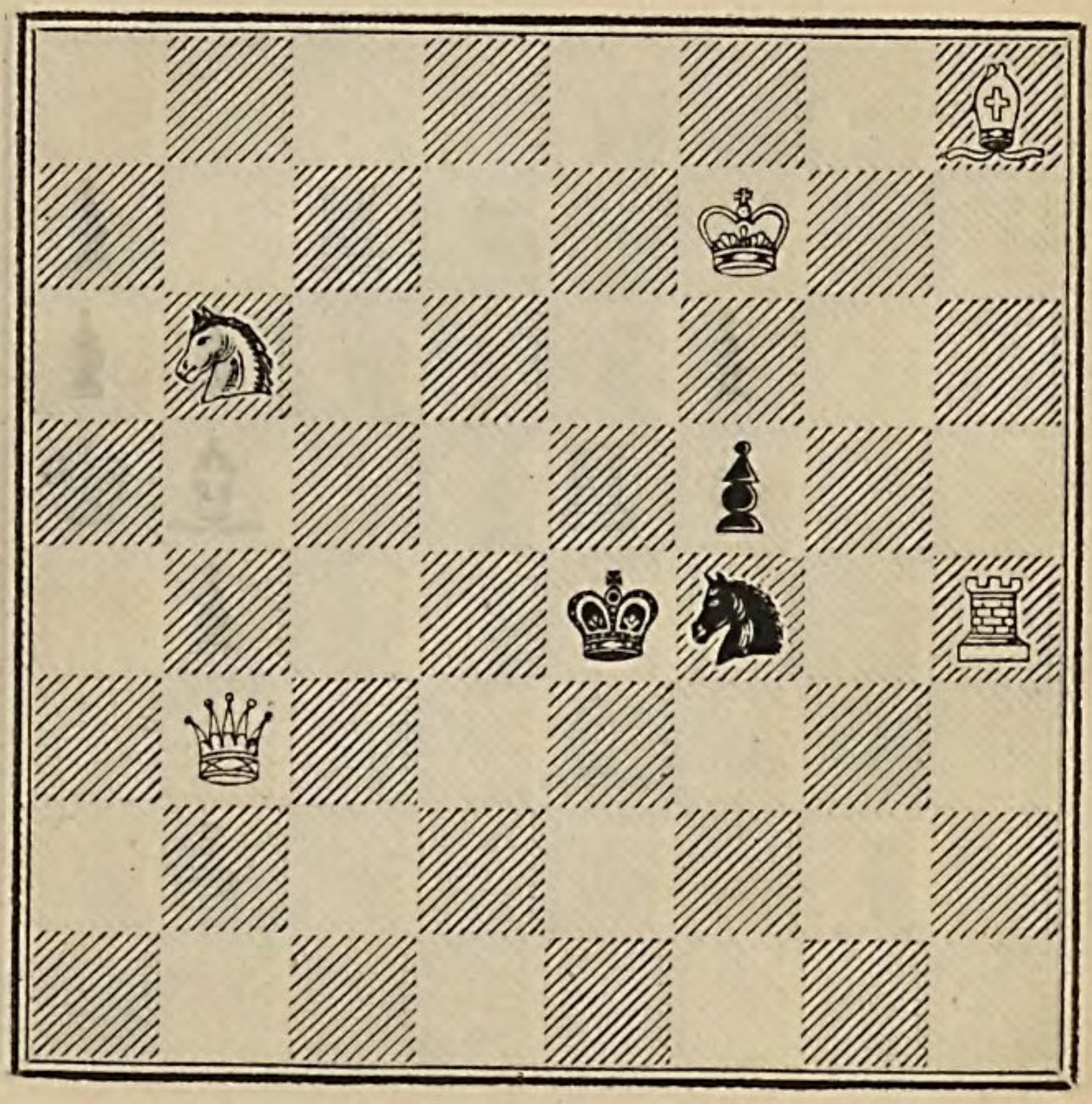
Mat in 3 Zügen.

27.



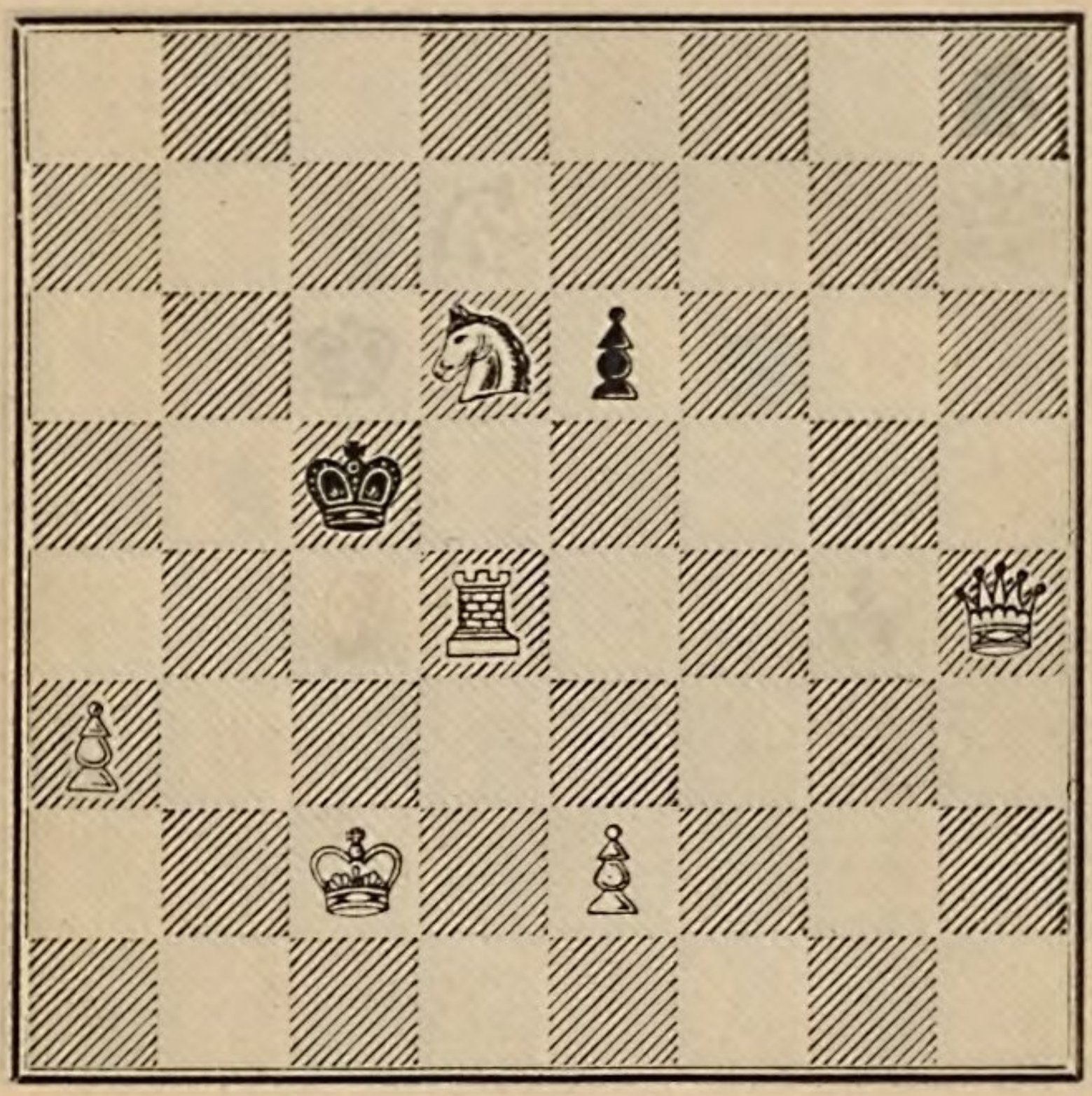
Mat in 3 Zügen.

28.



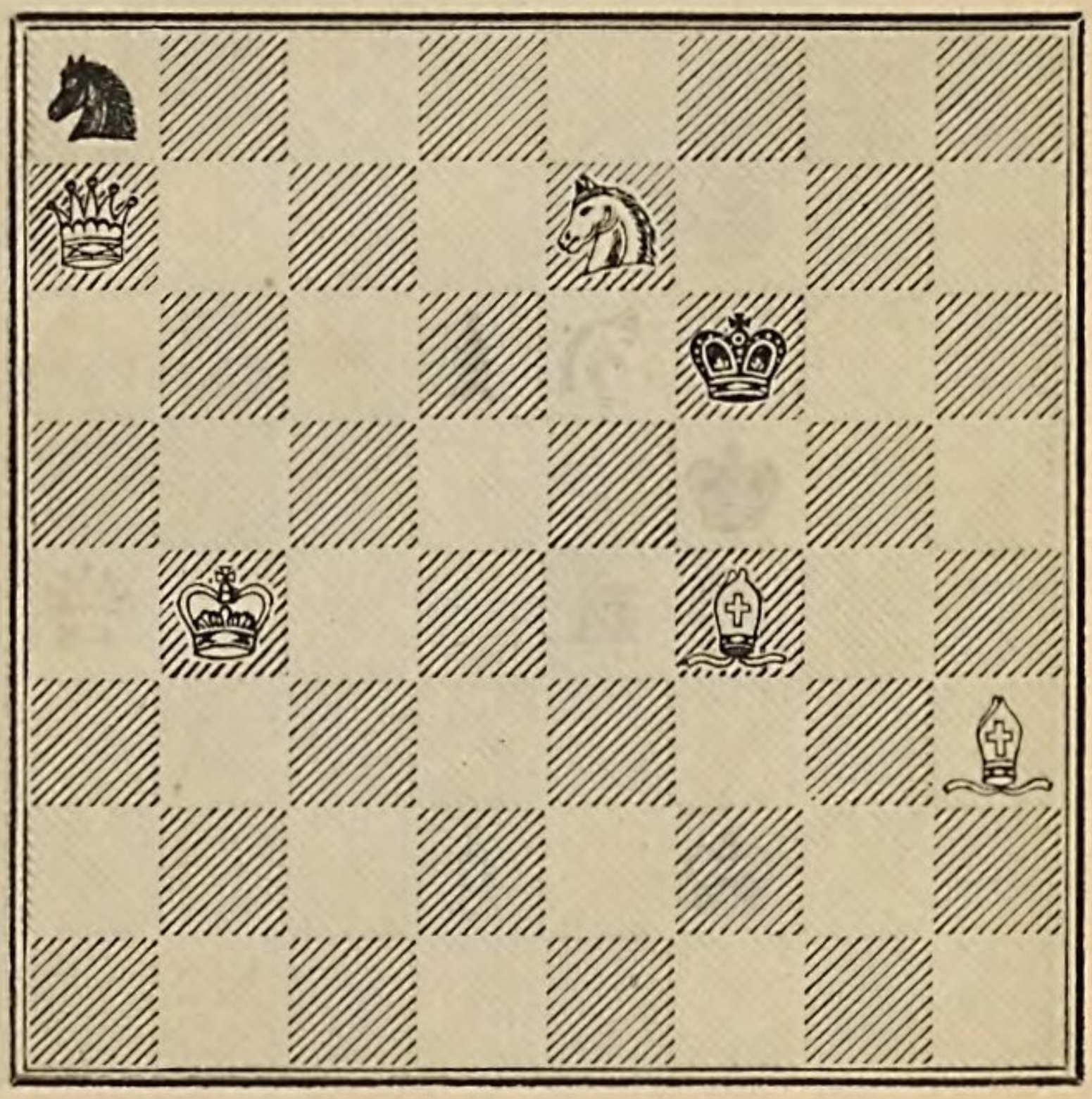
Mat in 3 Zügen.

29.



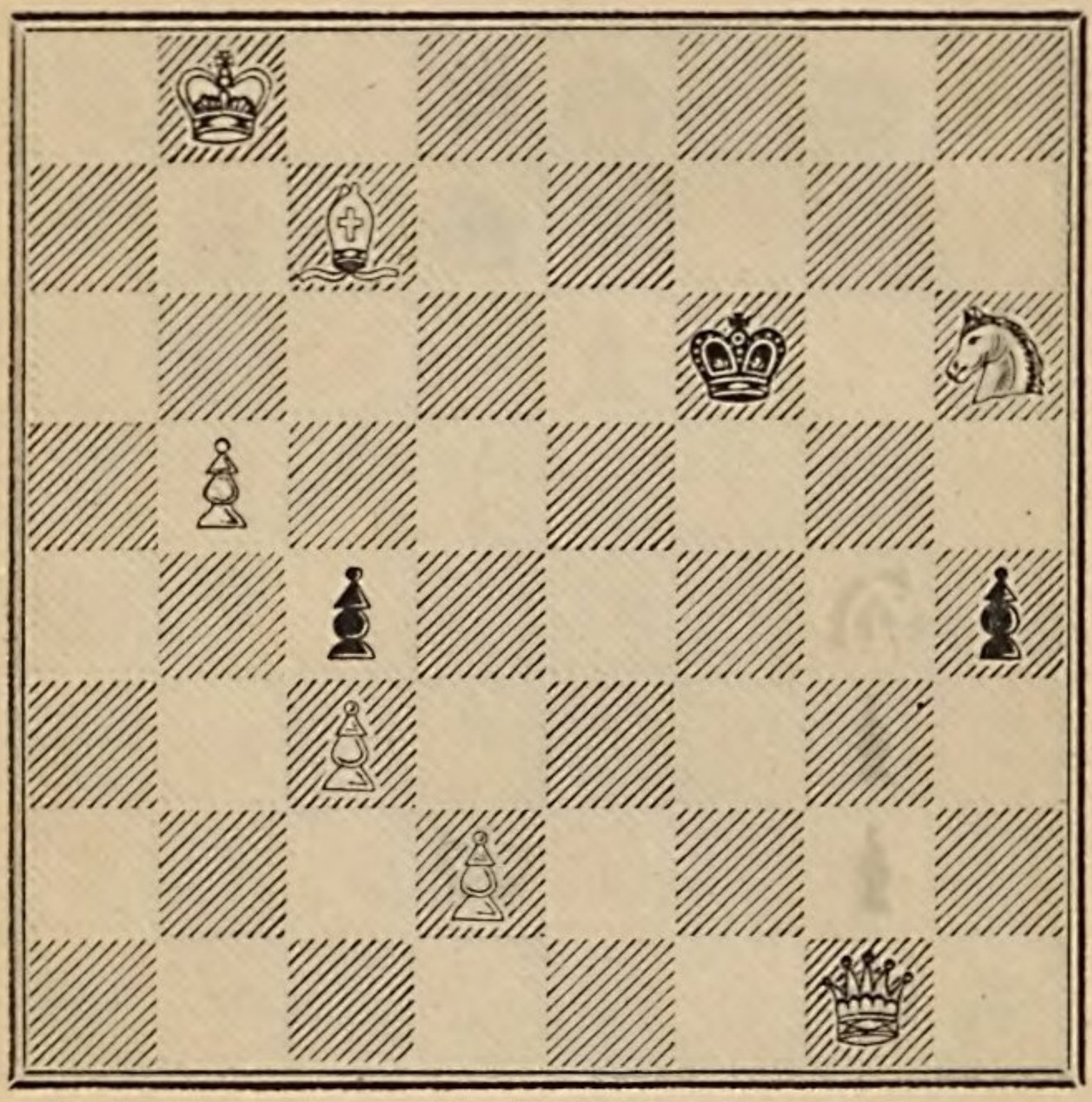
Mat in 3 Zügen.

30.



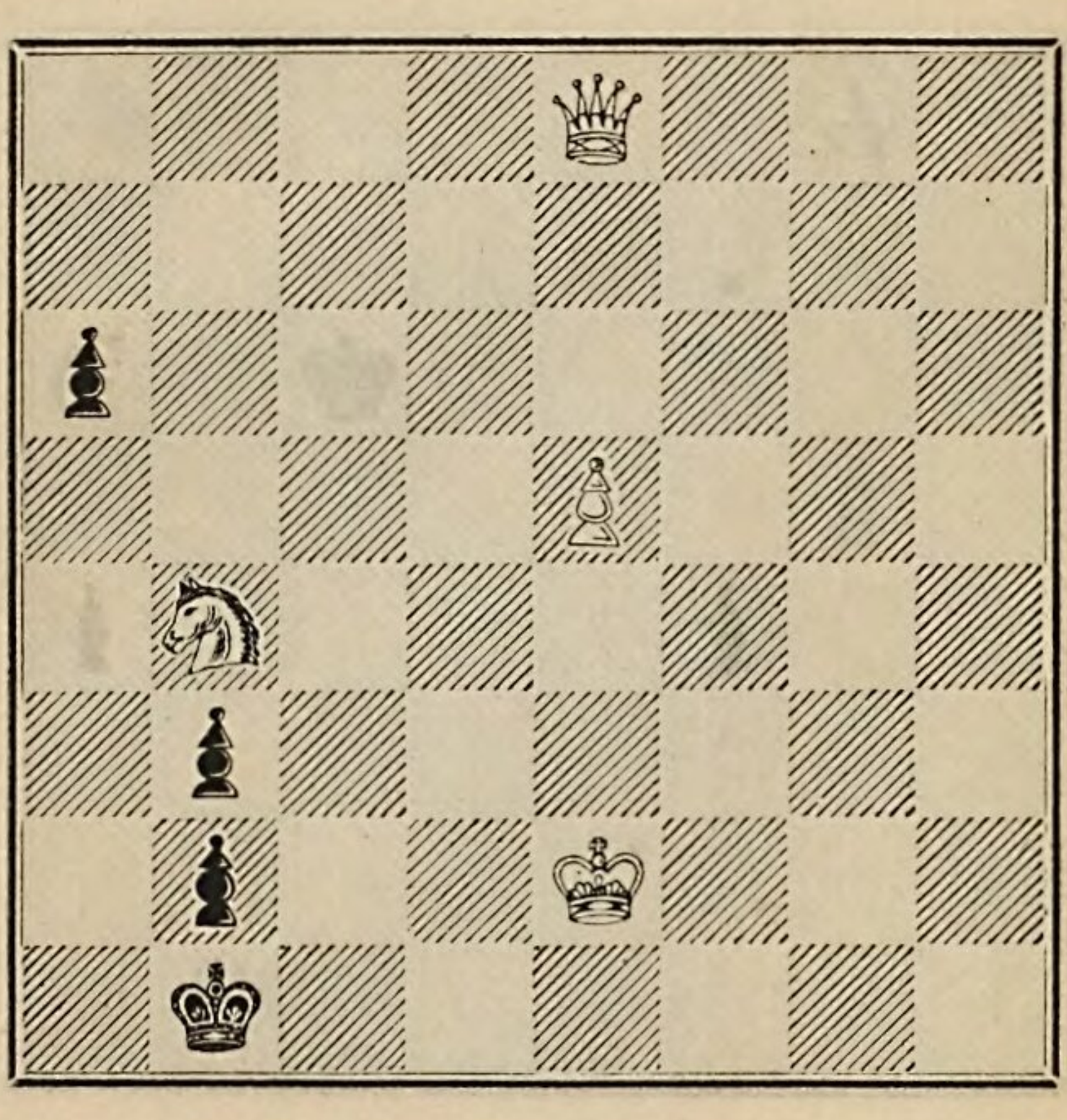
Mat in 3 Zügen.

31.



Mat in 3 Zügen.

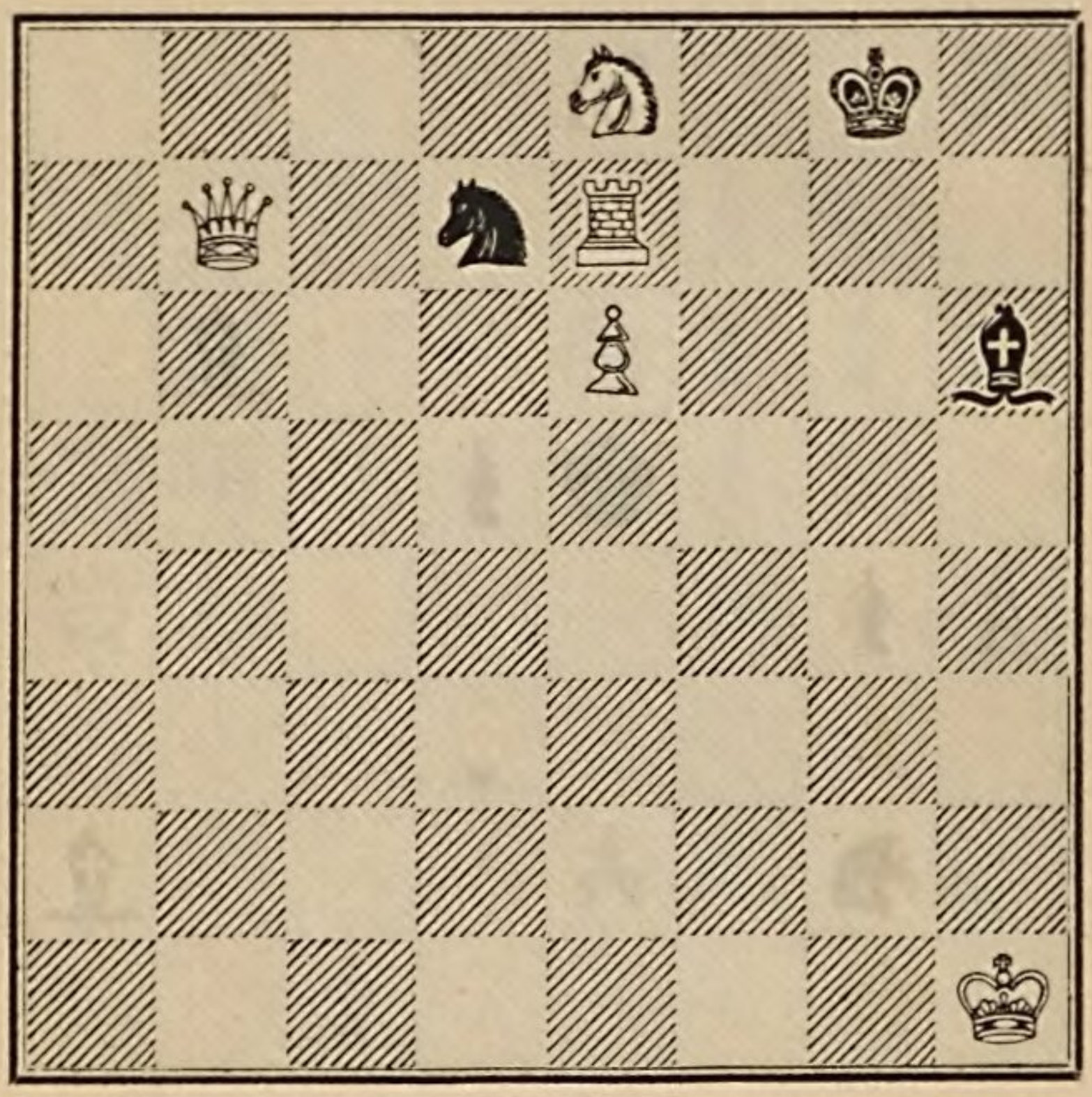
32.



Mat in 3 Zügen.

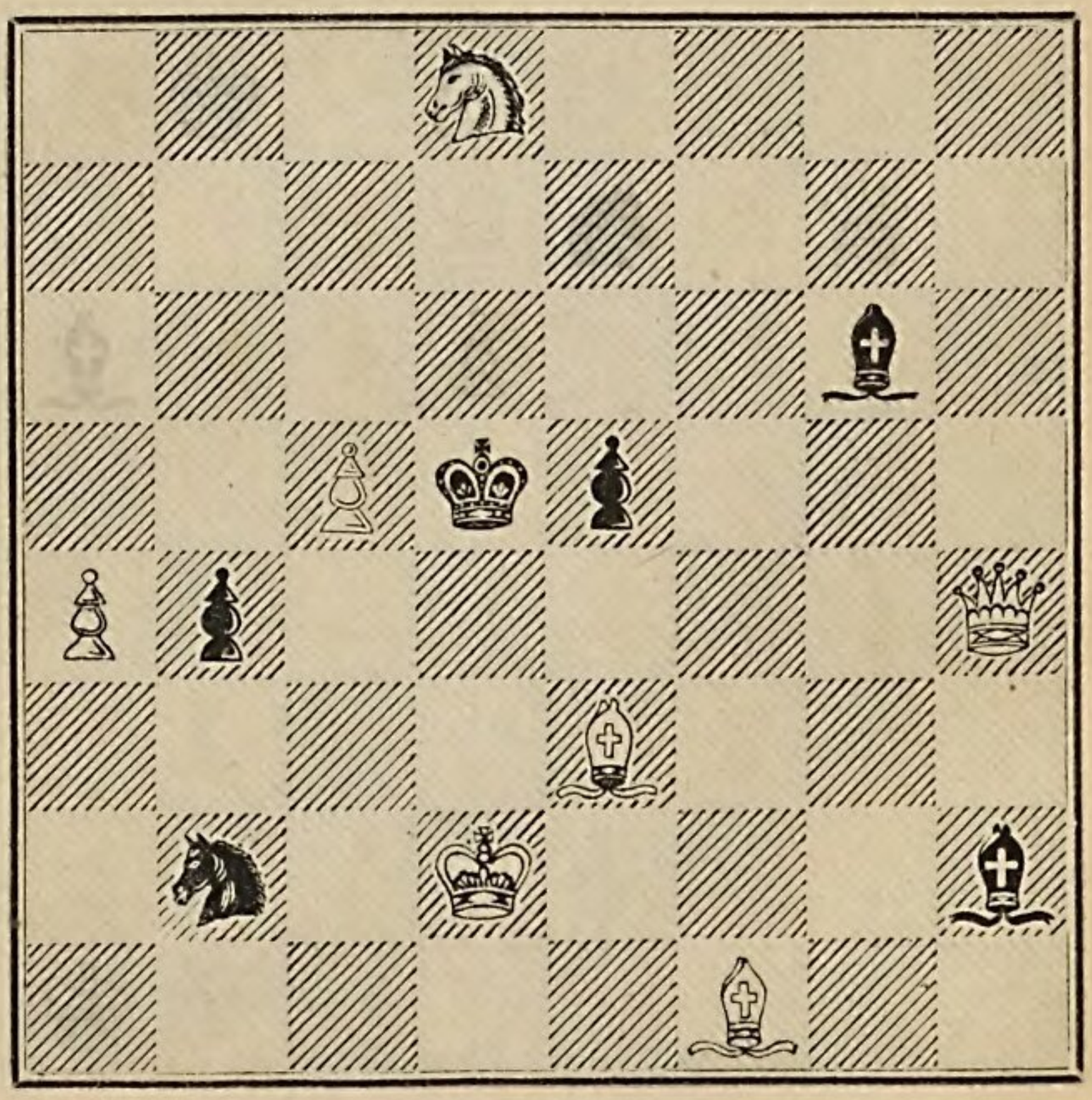
K 2.

33.



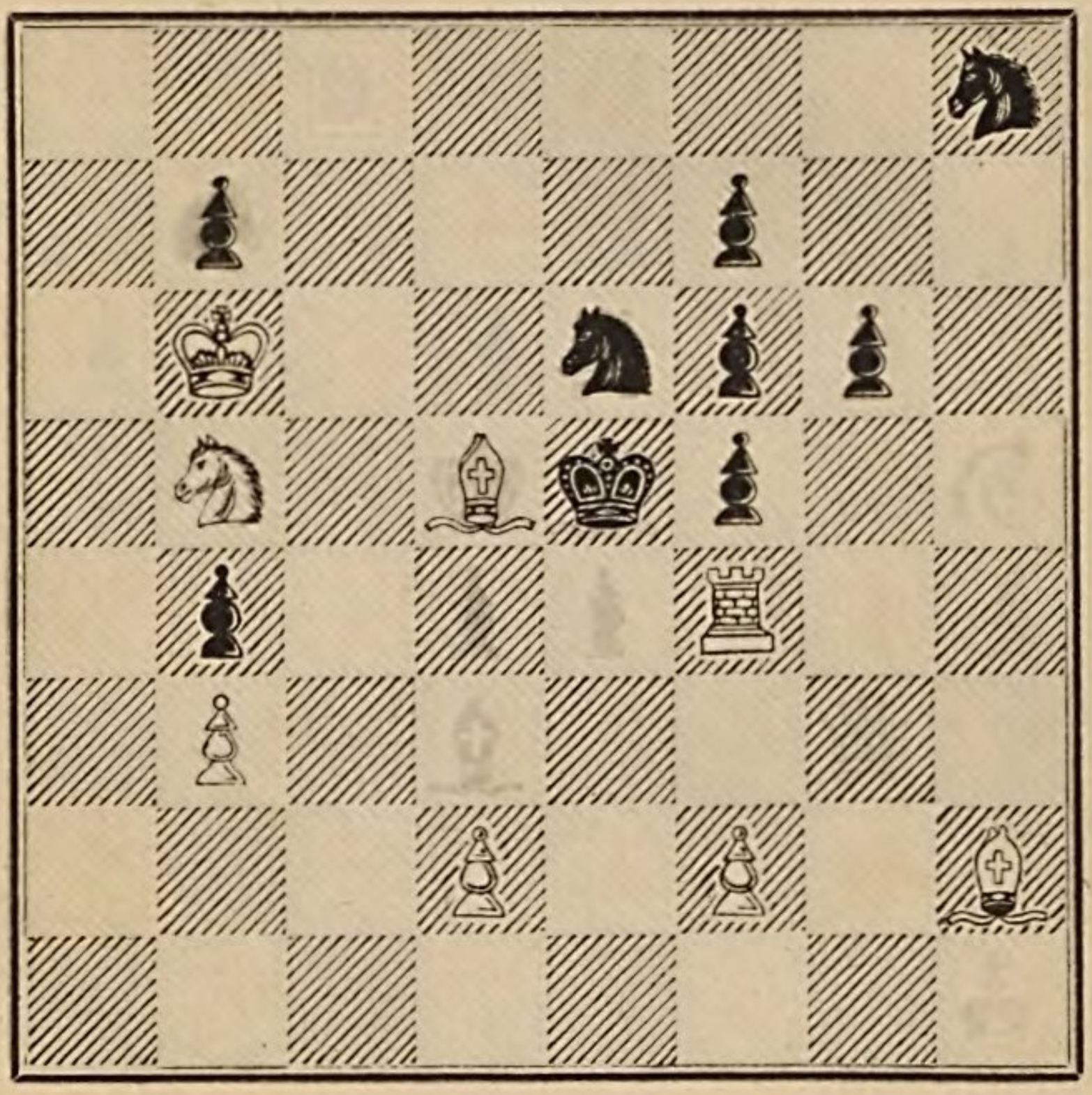
Mat in 3 Zügen.

34.



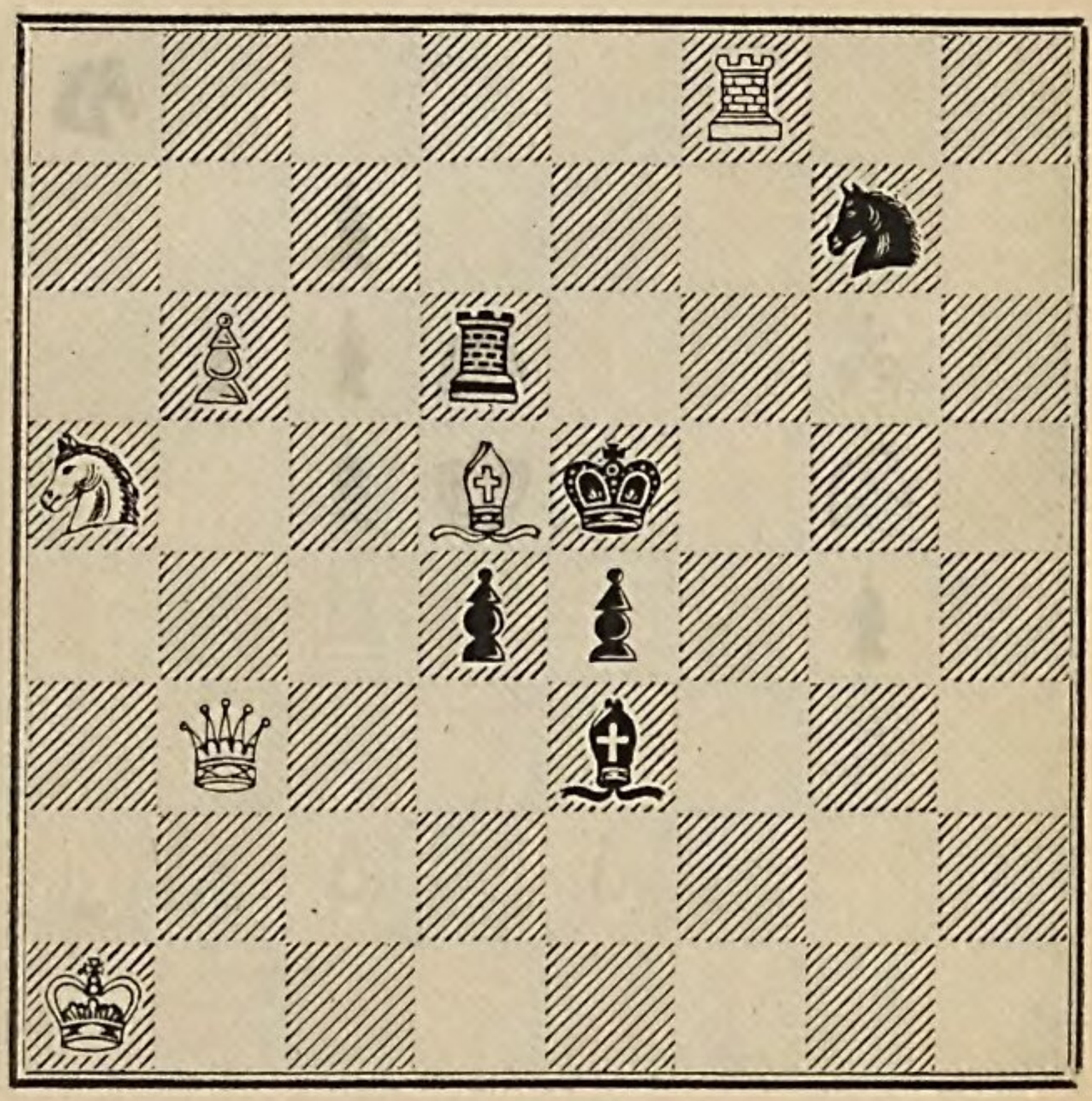
Mat in 3 Zügen.

35.



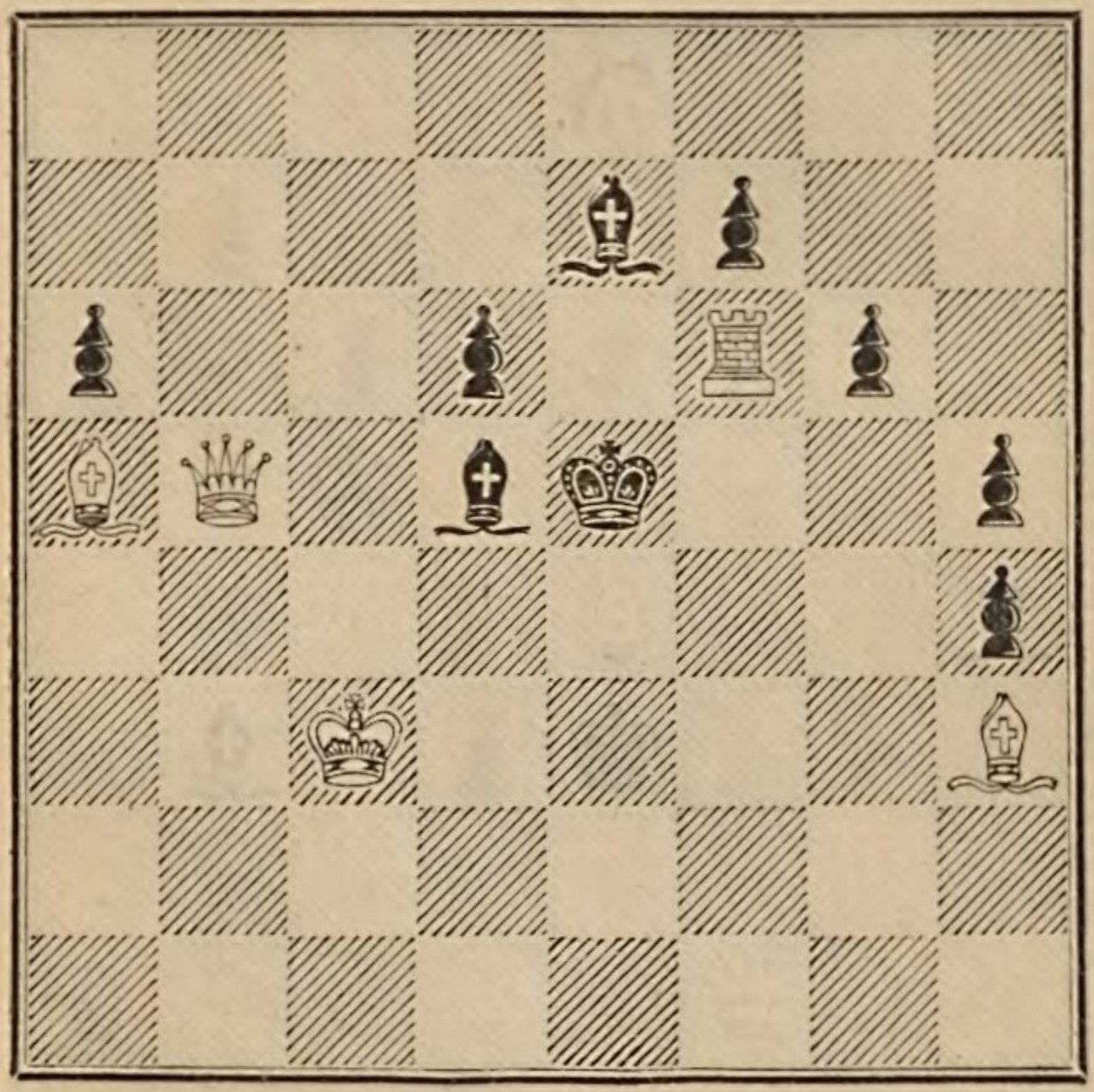
Mat in 3 Zügen.

36.



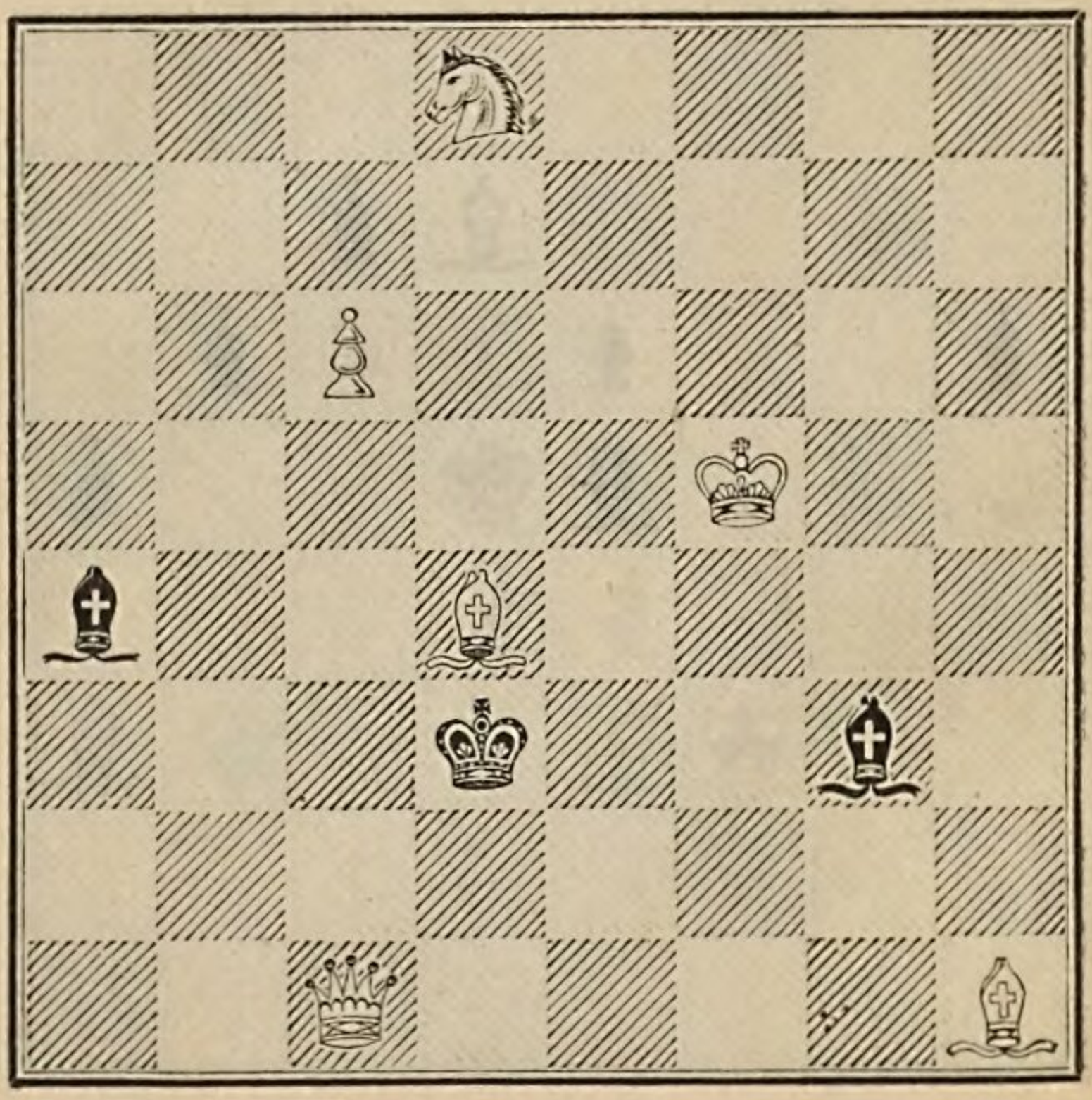
Mat in 3 Zügen.

37.



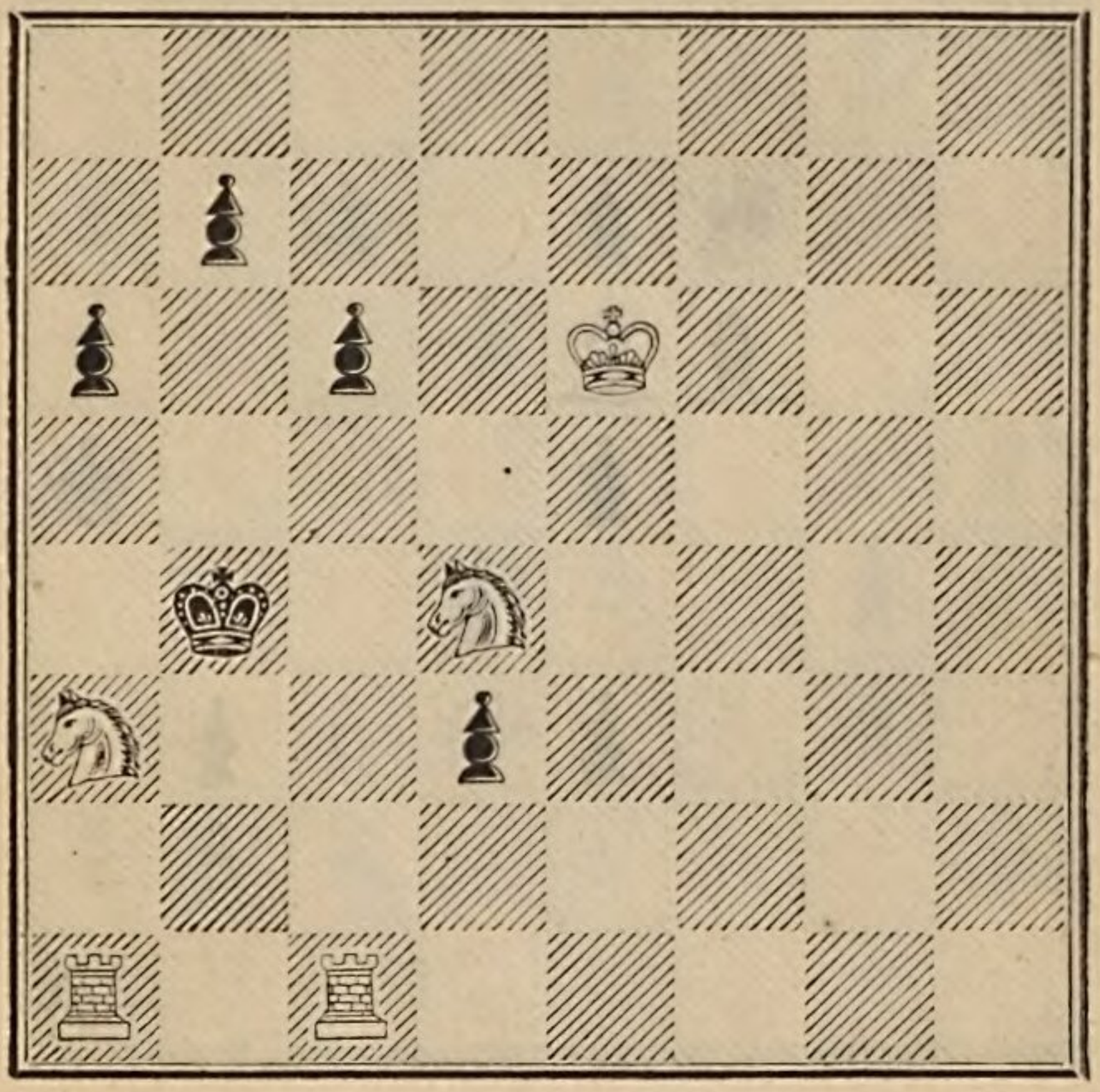
Mat in 3 Zügen.

38.



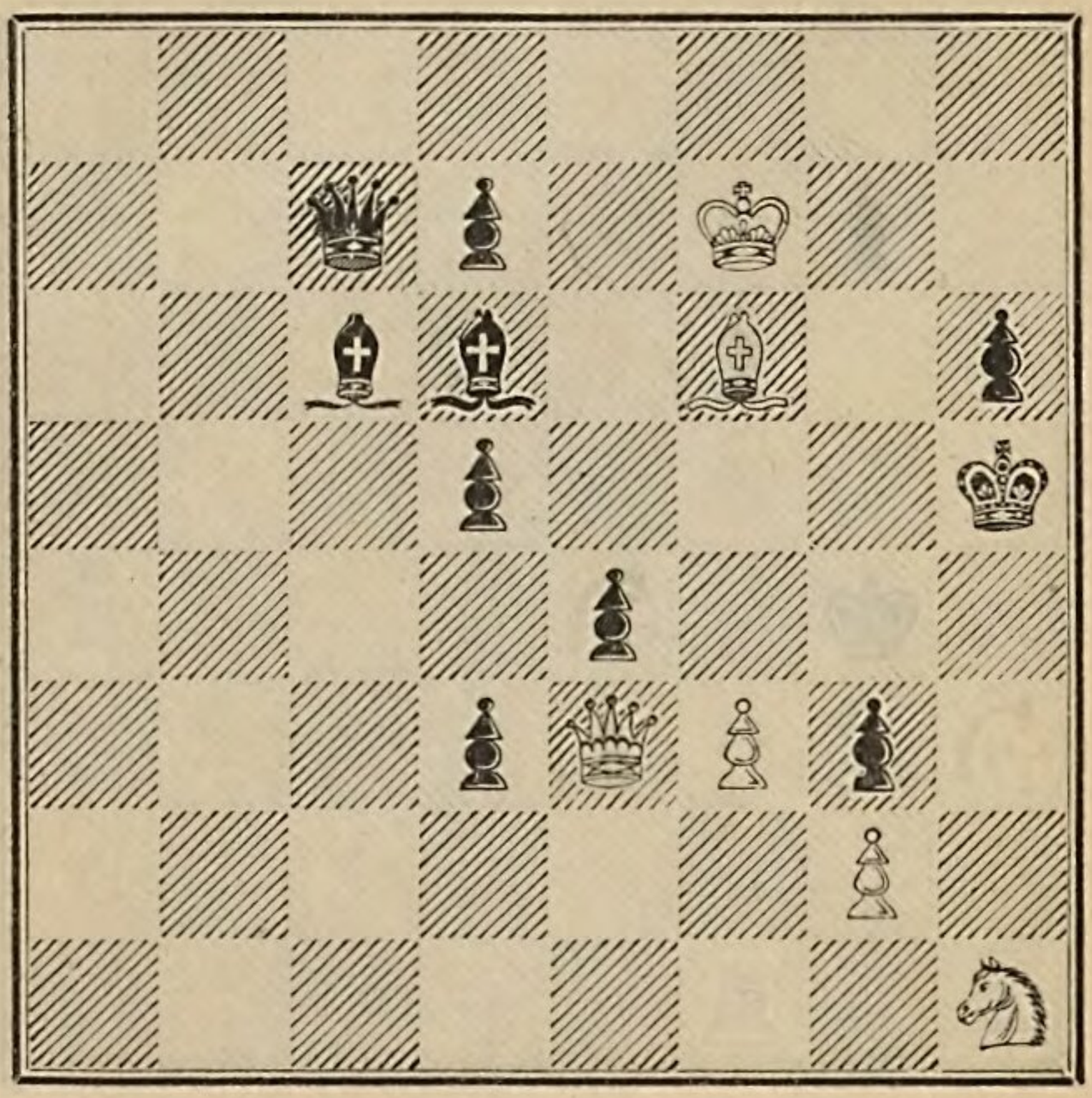
Mat in 3 Zügen.

39.



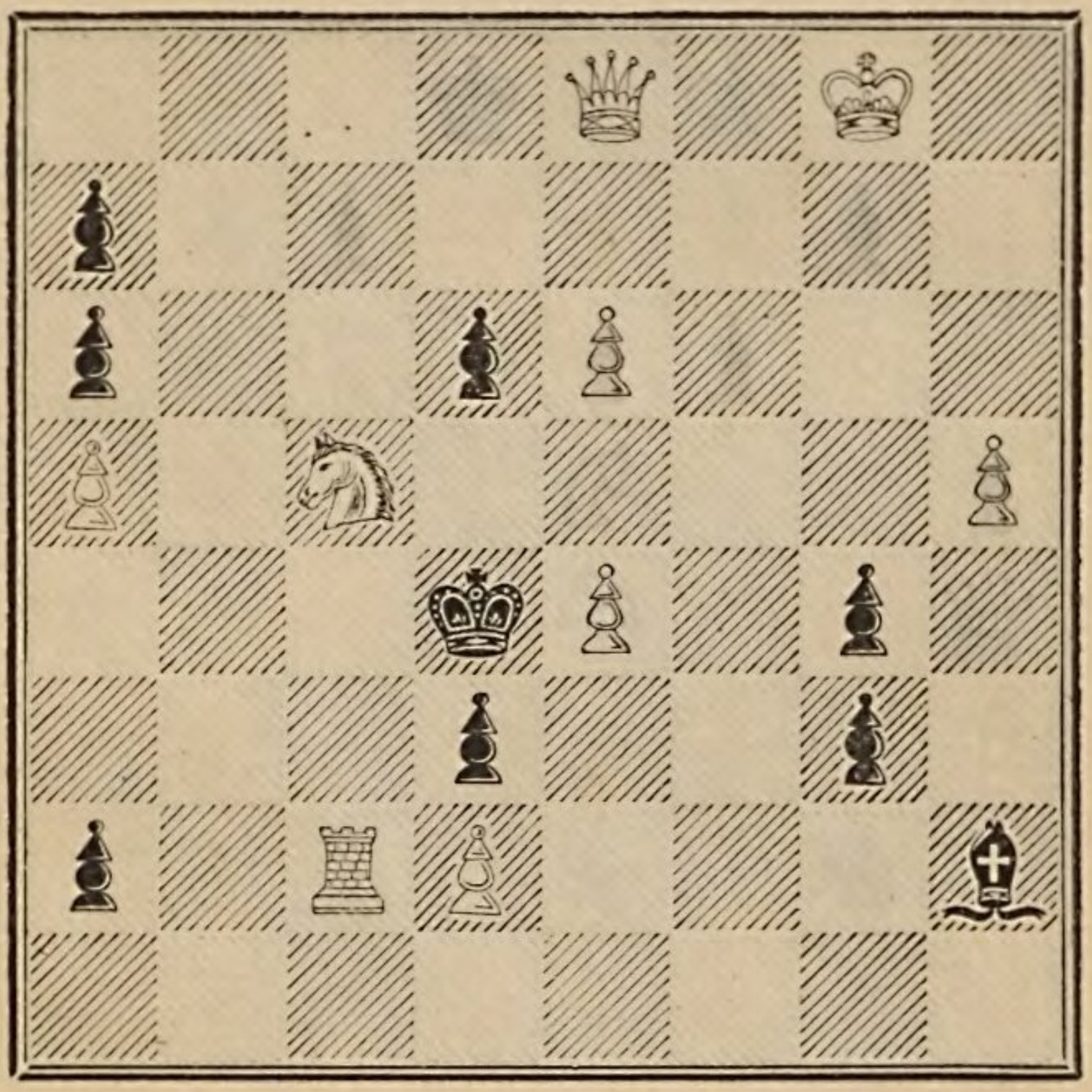
Mat in 3 Zügen.

40.



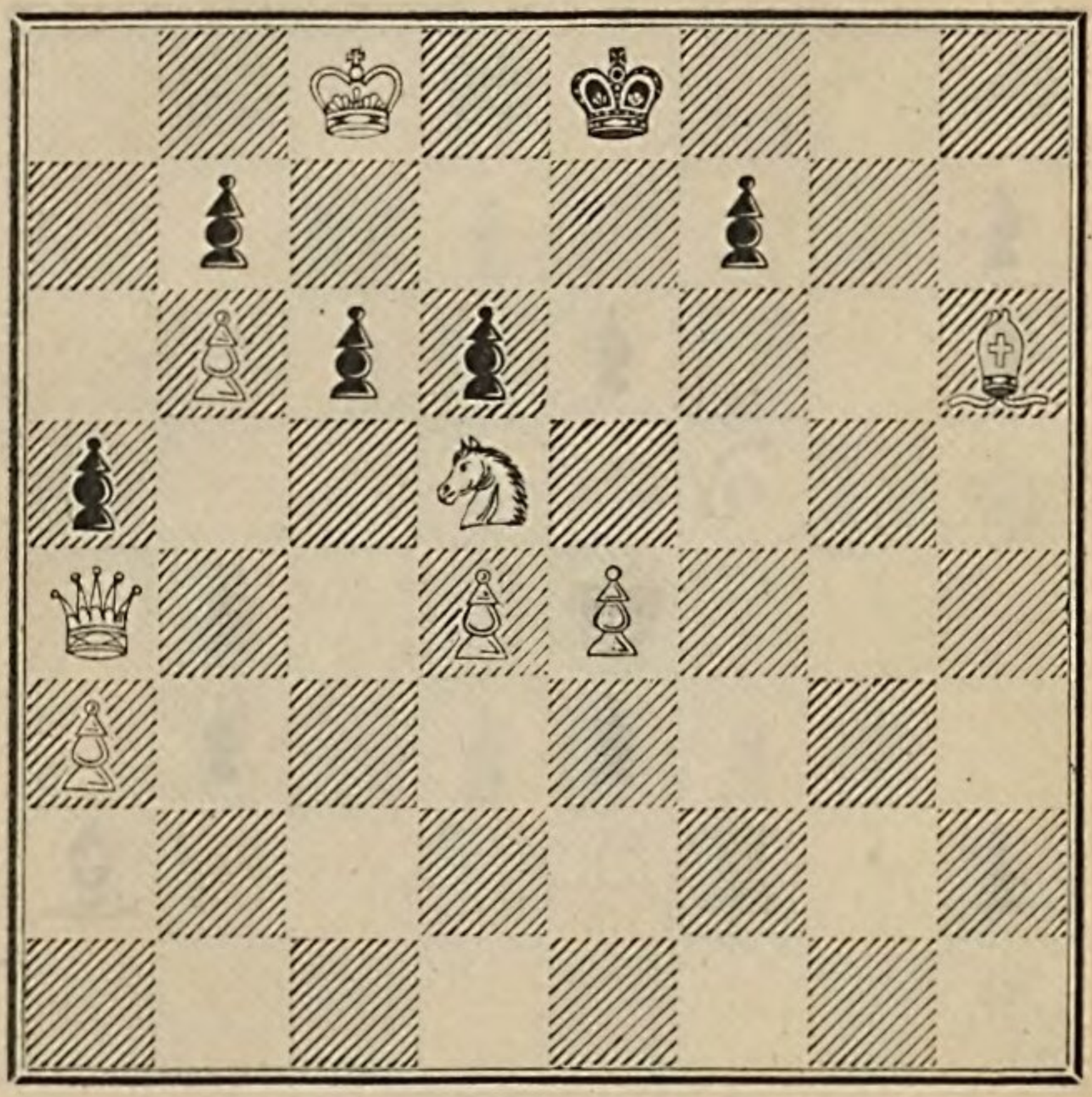
Mat in 3 Zügen.

41.



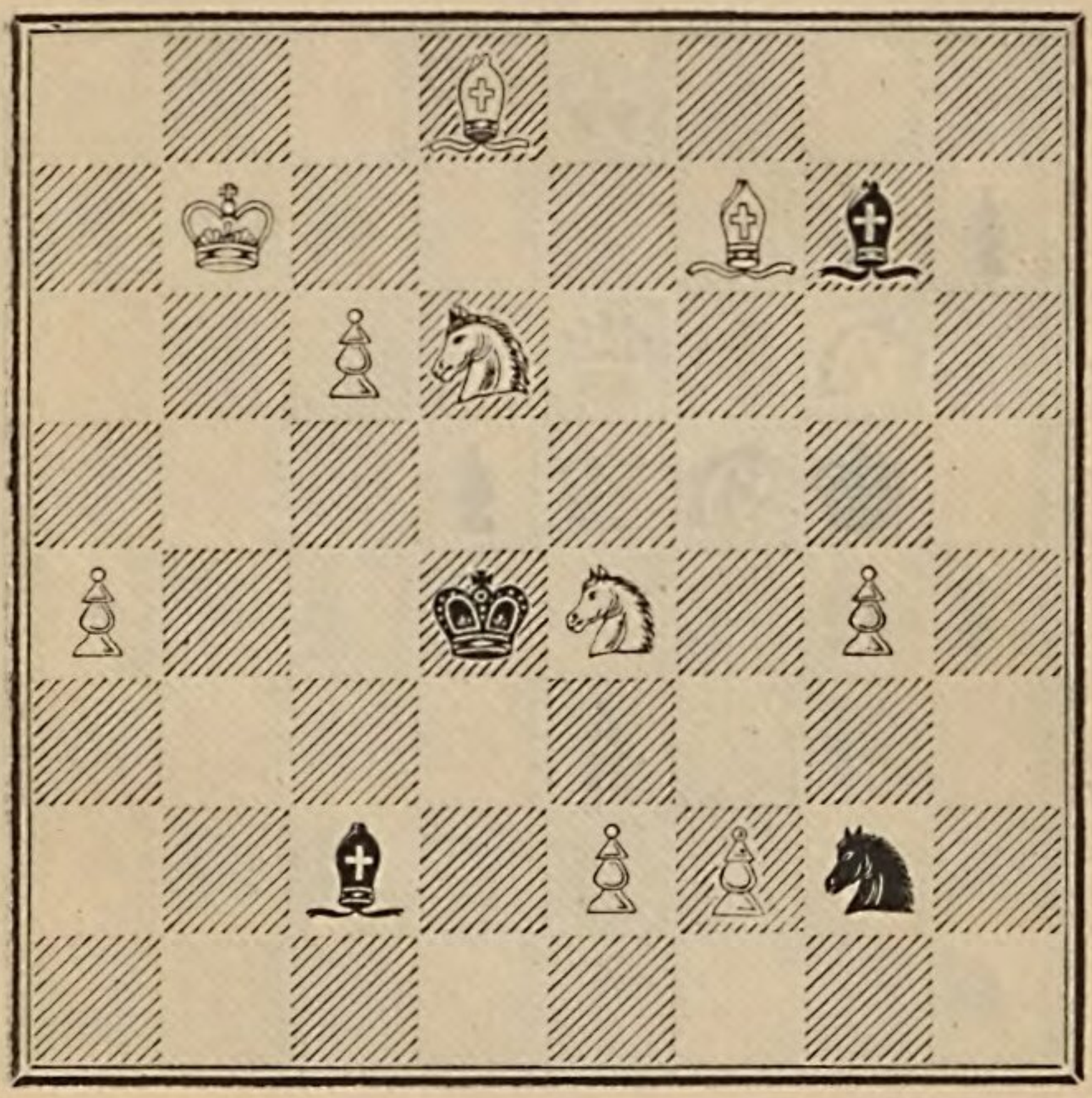
Mat in 3 Zügen.

42.



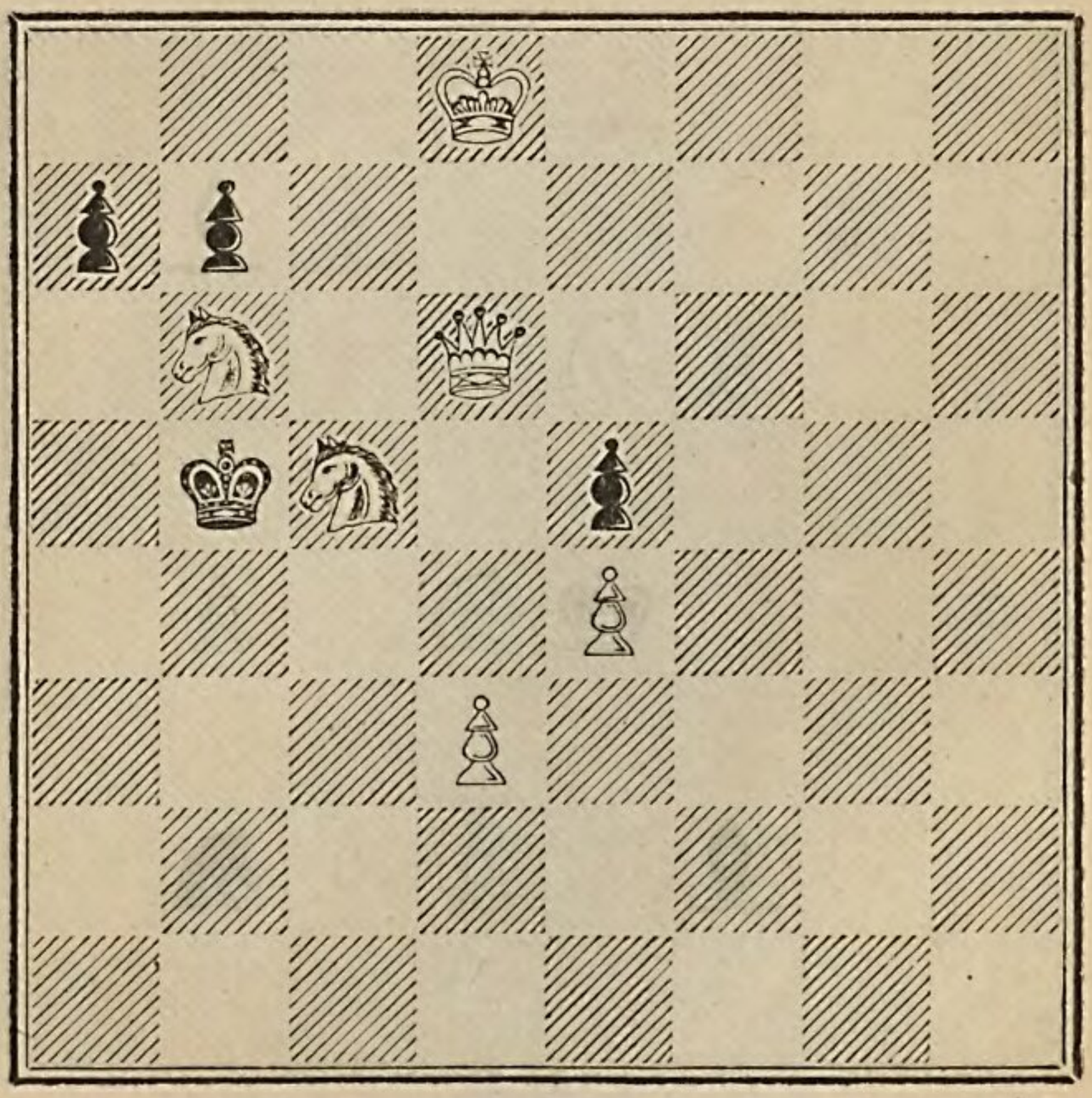
Mat in 3 Zügen.

43.



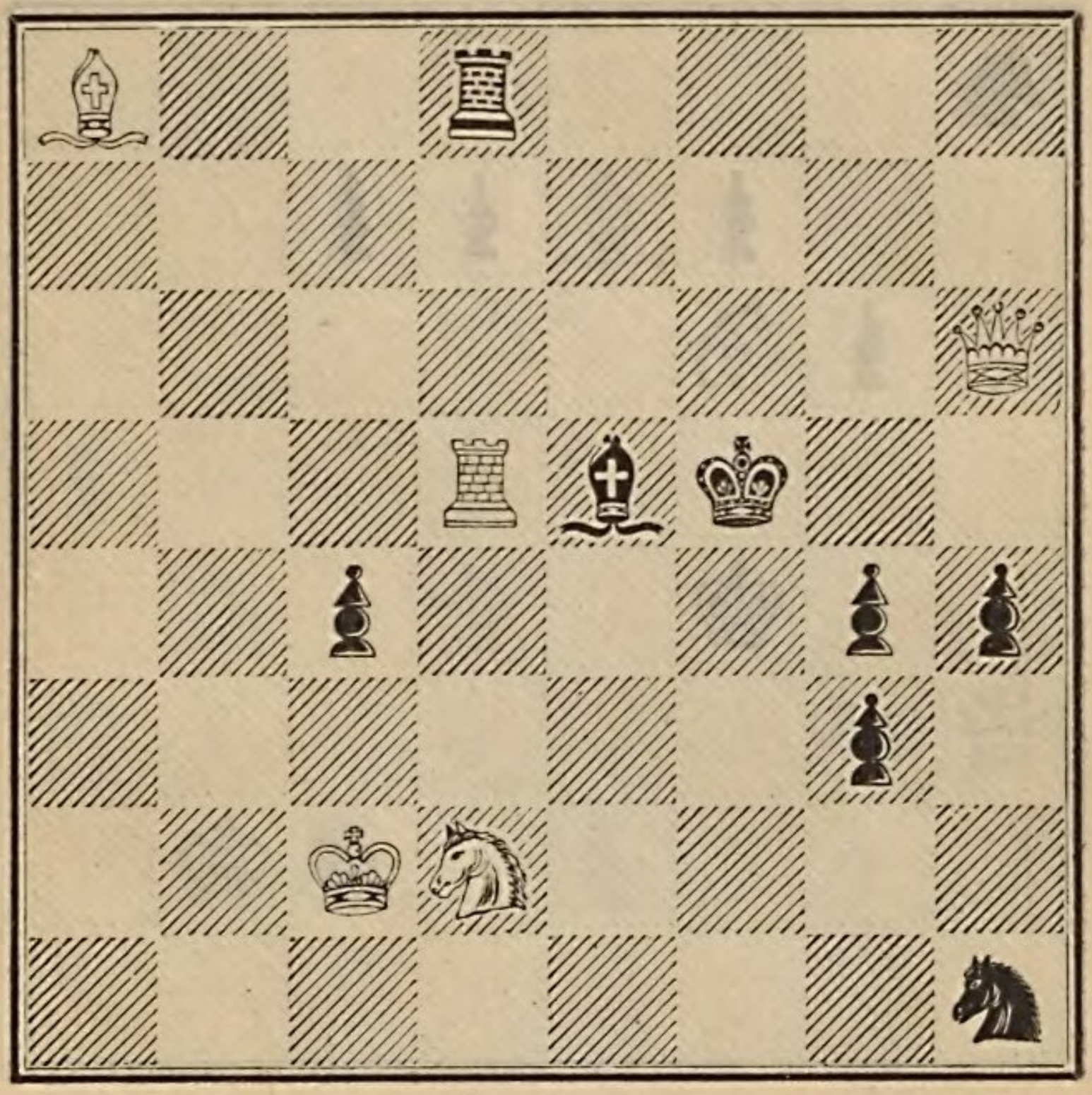
Mat in 3 Zügen.

44.



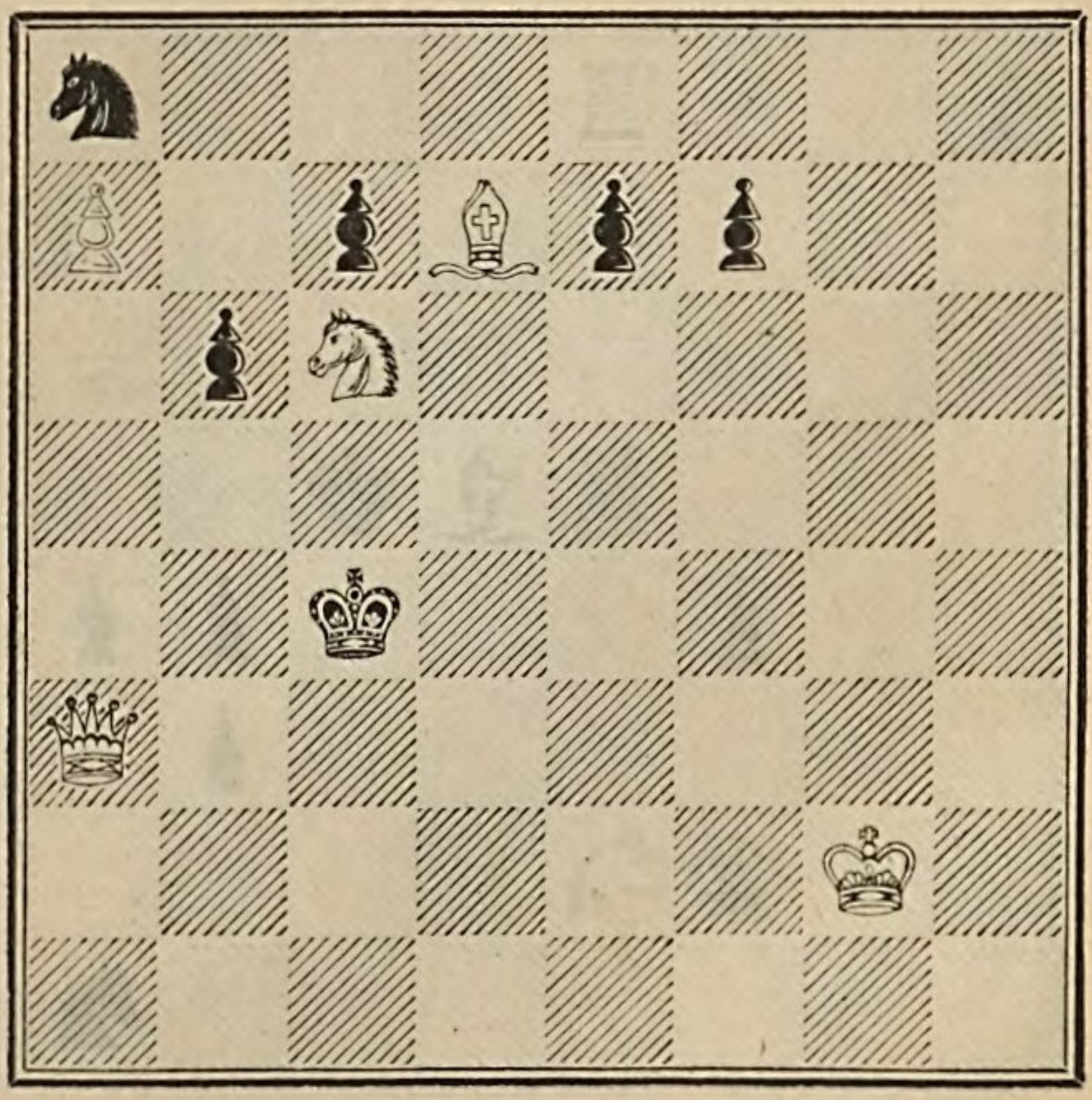
Mat in 3 Zügen.

45.



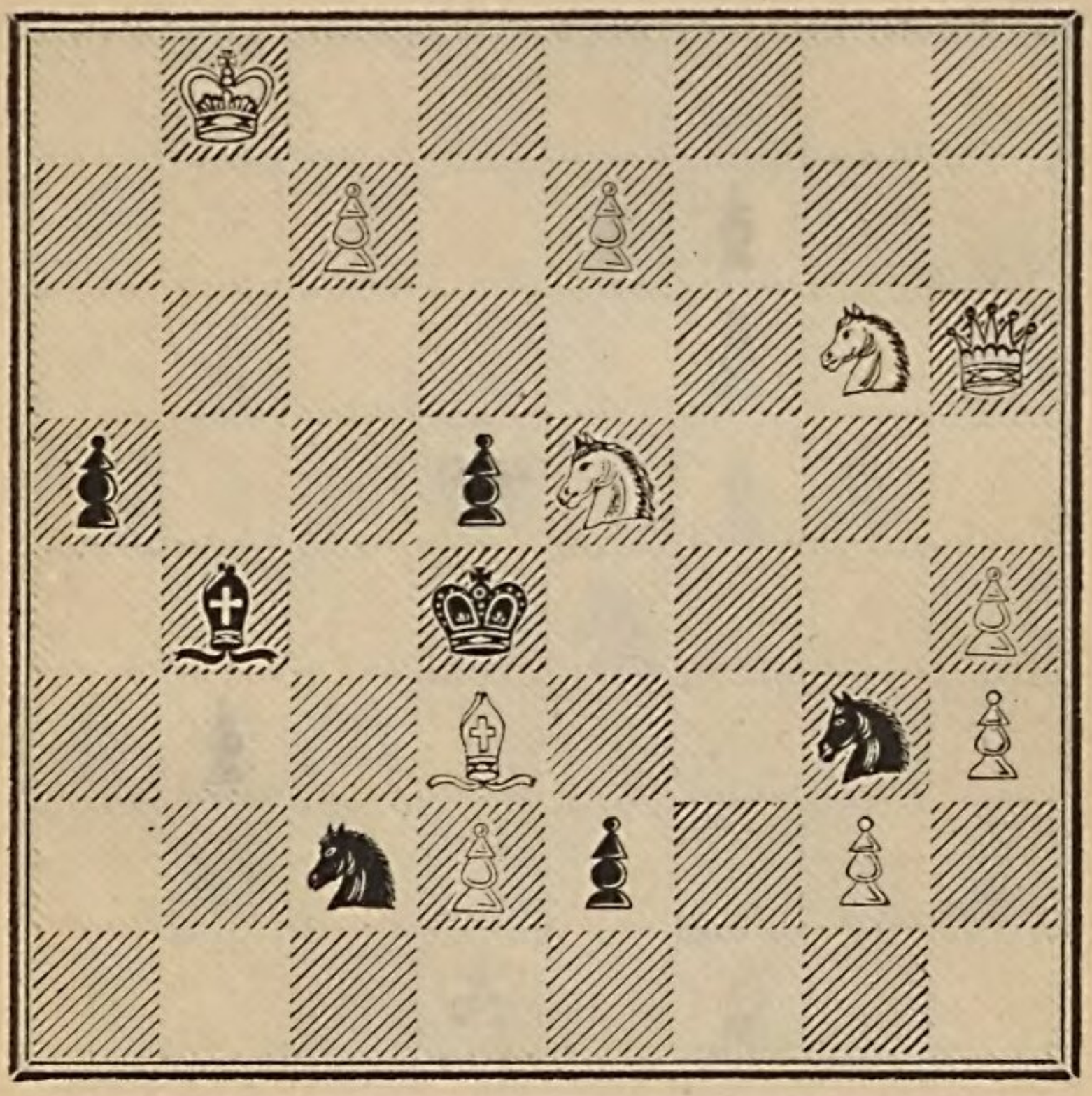
Mat in 3 Zügen.

46.



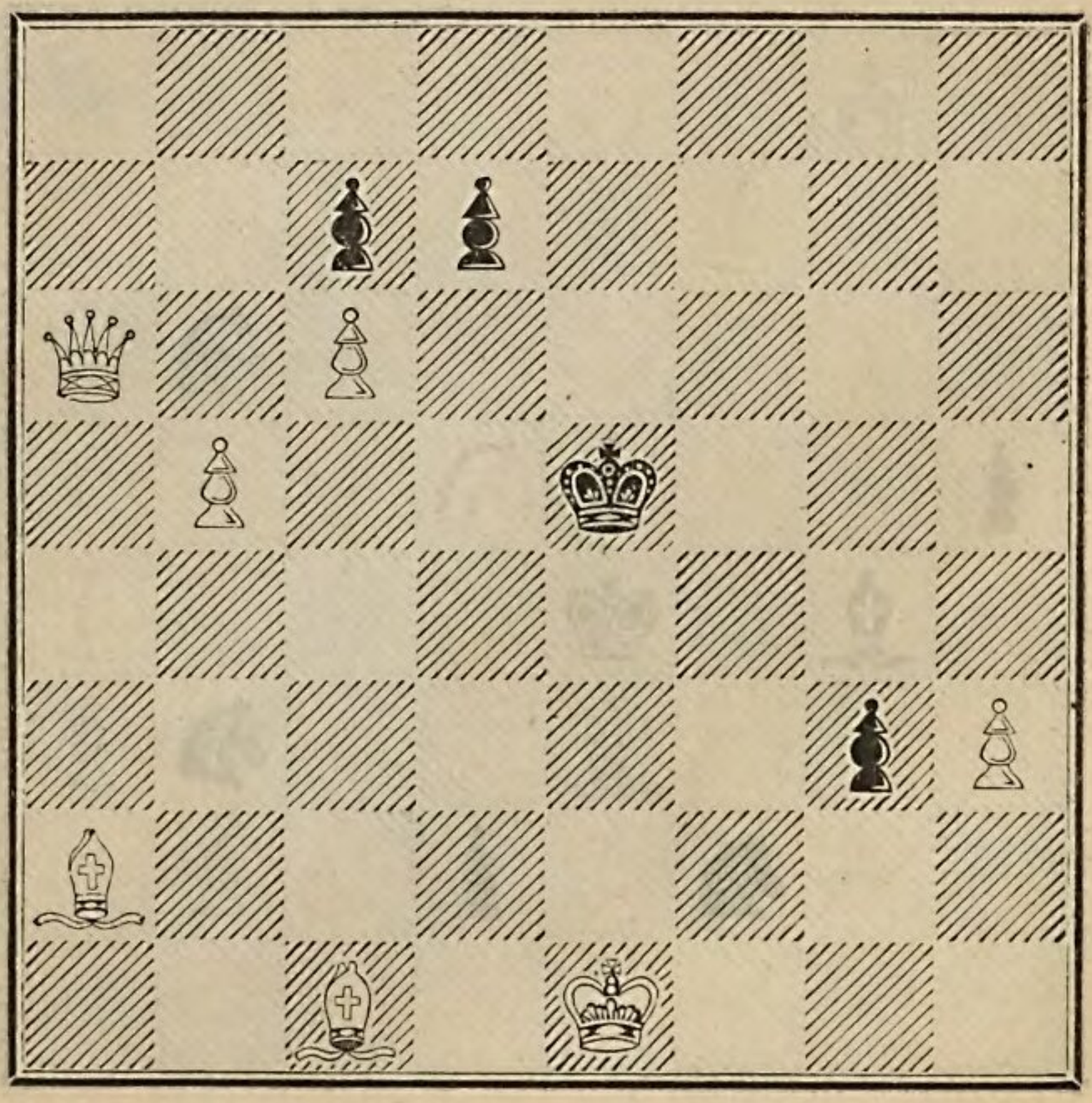
Mat in 3 Zügen.

47.



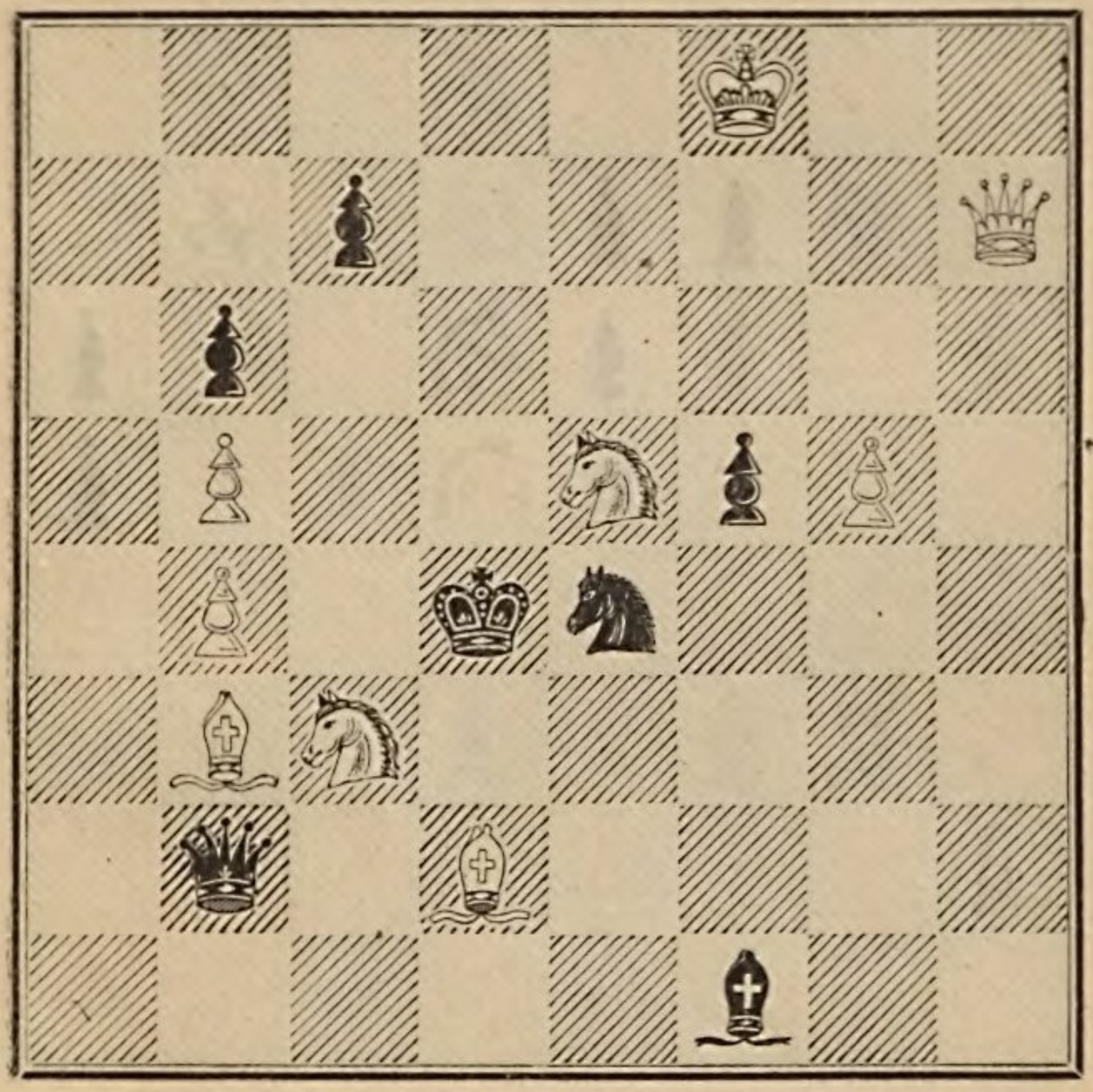
Mat in 3 Zügen.

48.



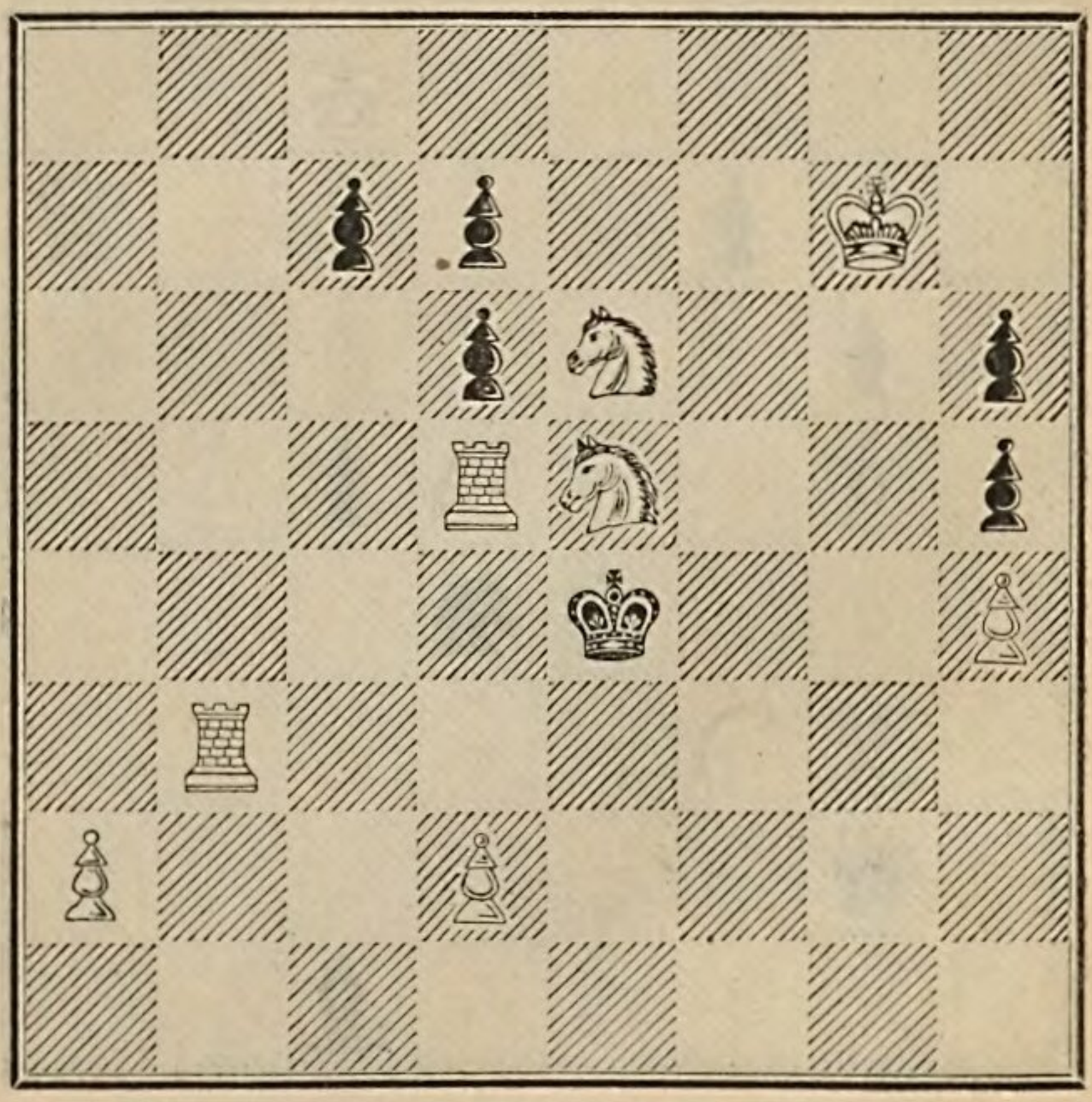
Mat in 3 Zügen.

49.



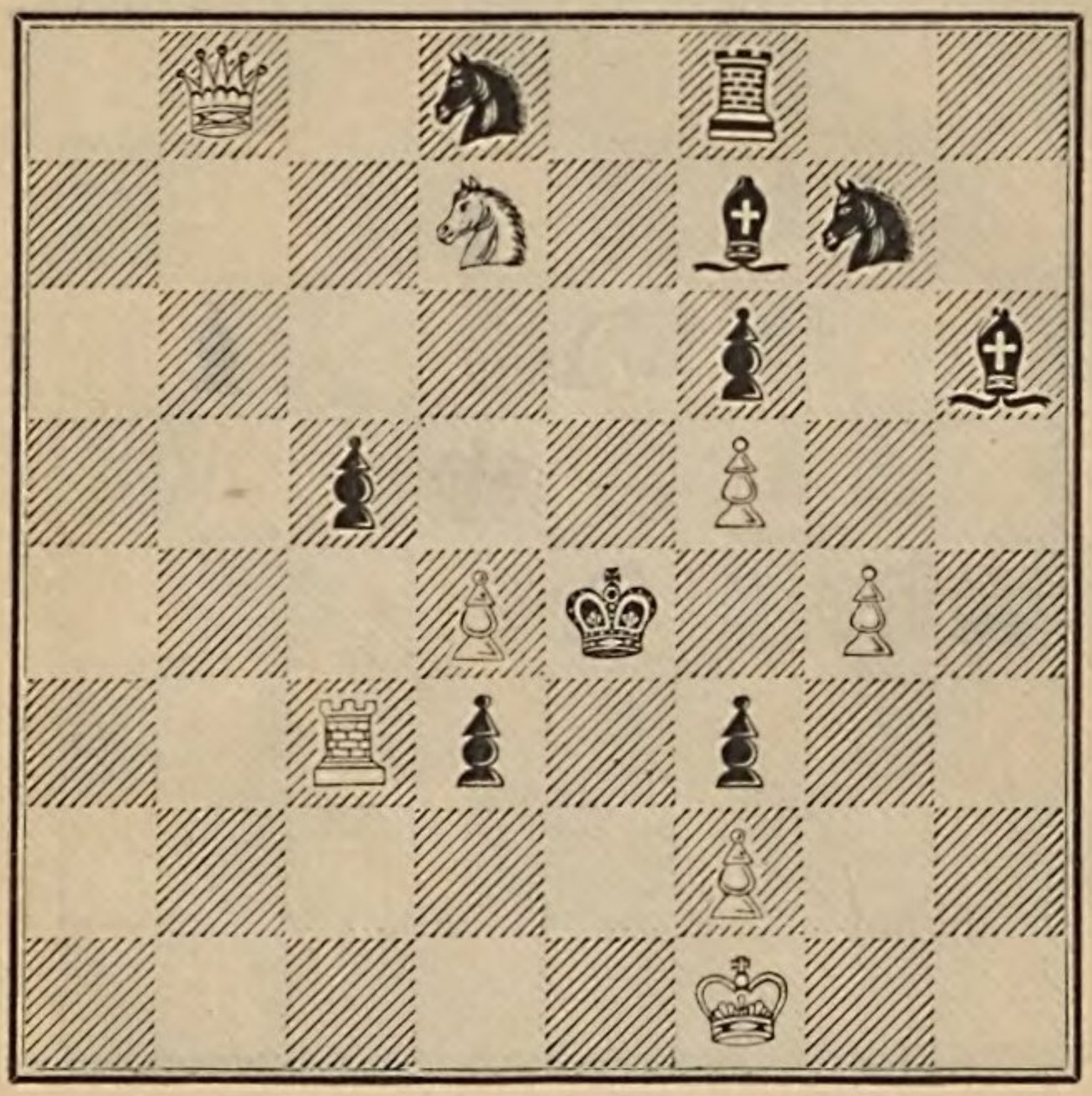
Mat in 3 Zügen.

50.



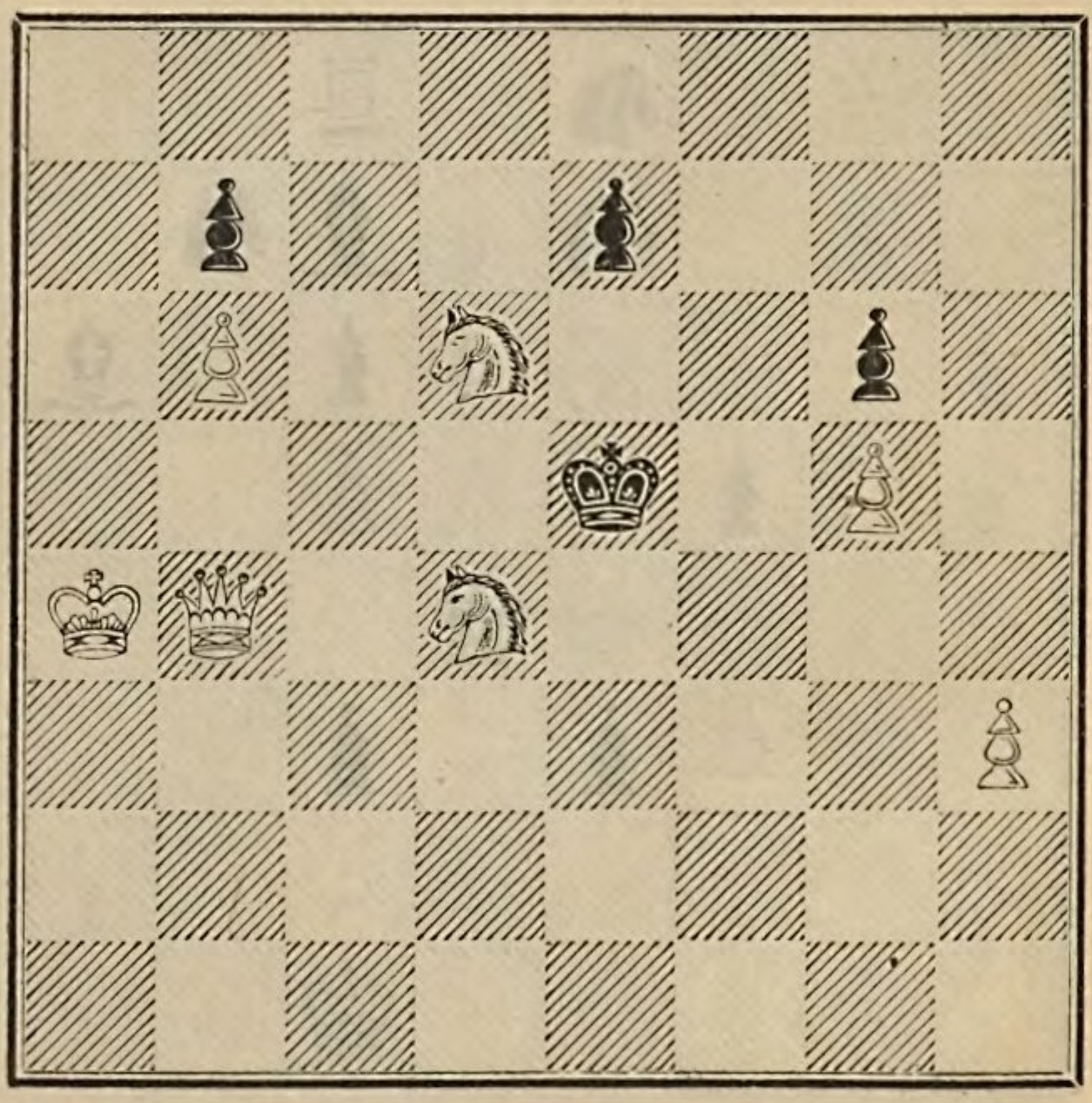
Mat in 3 Zügen.

51.



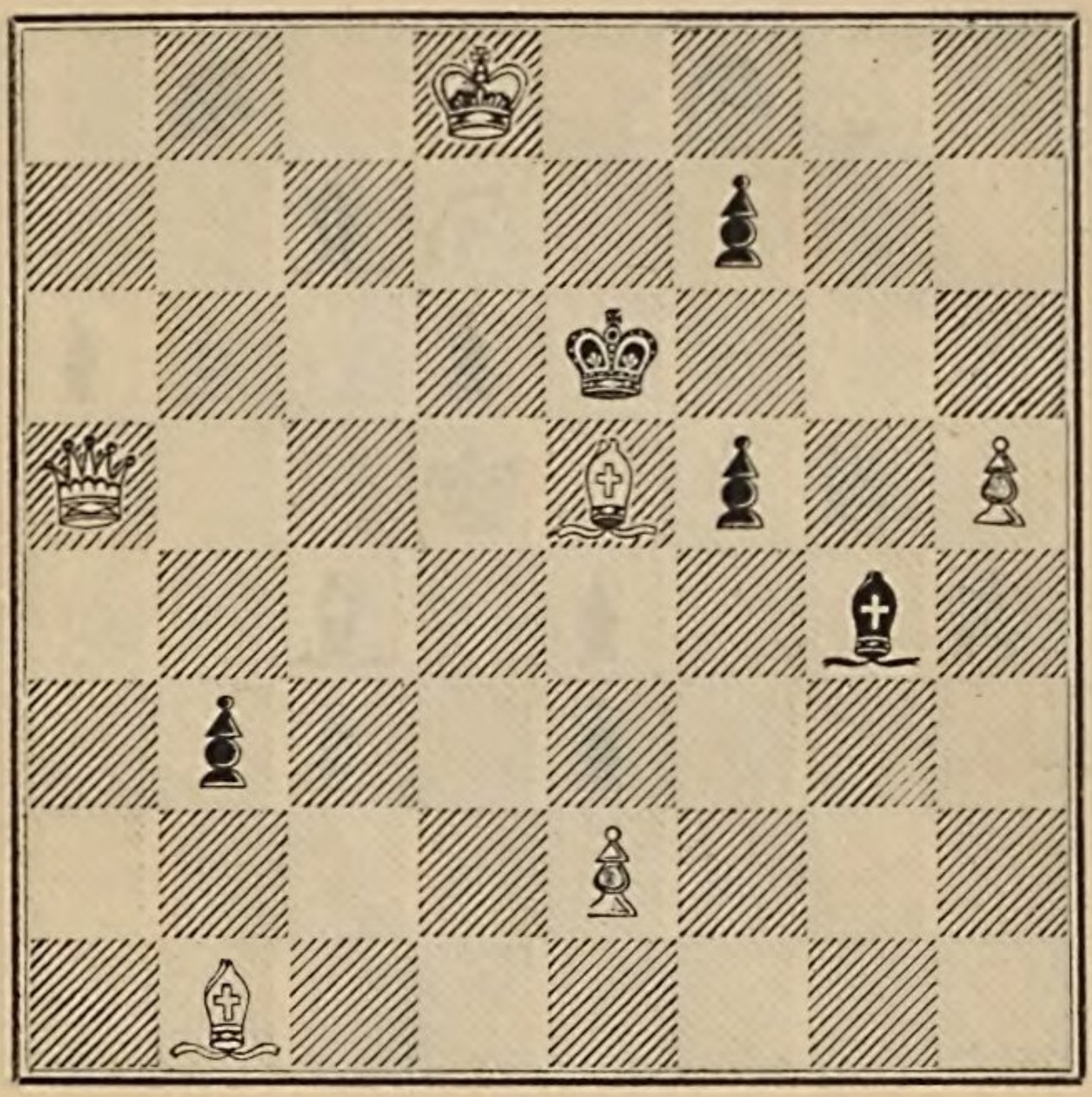
Mat in 3 Zügen.

52.



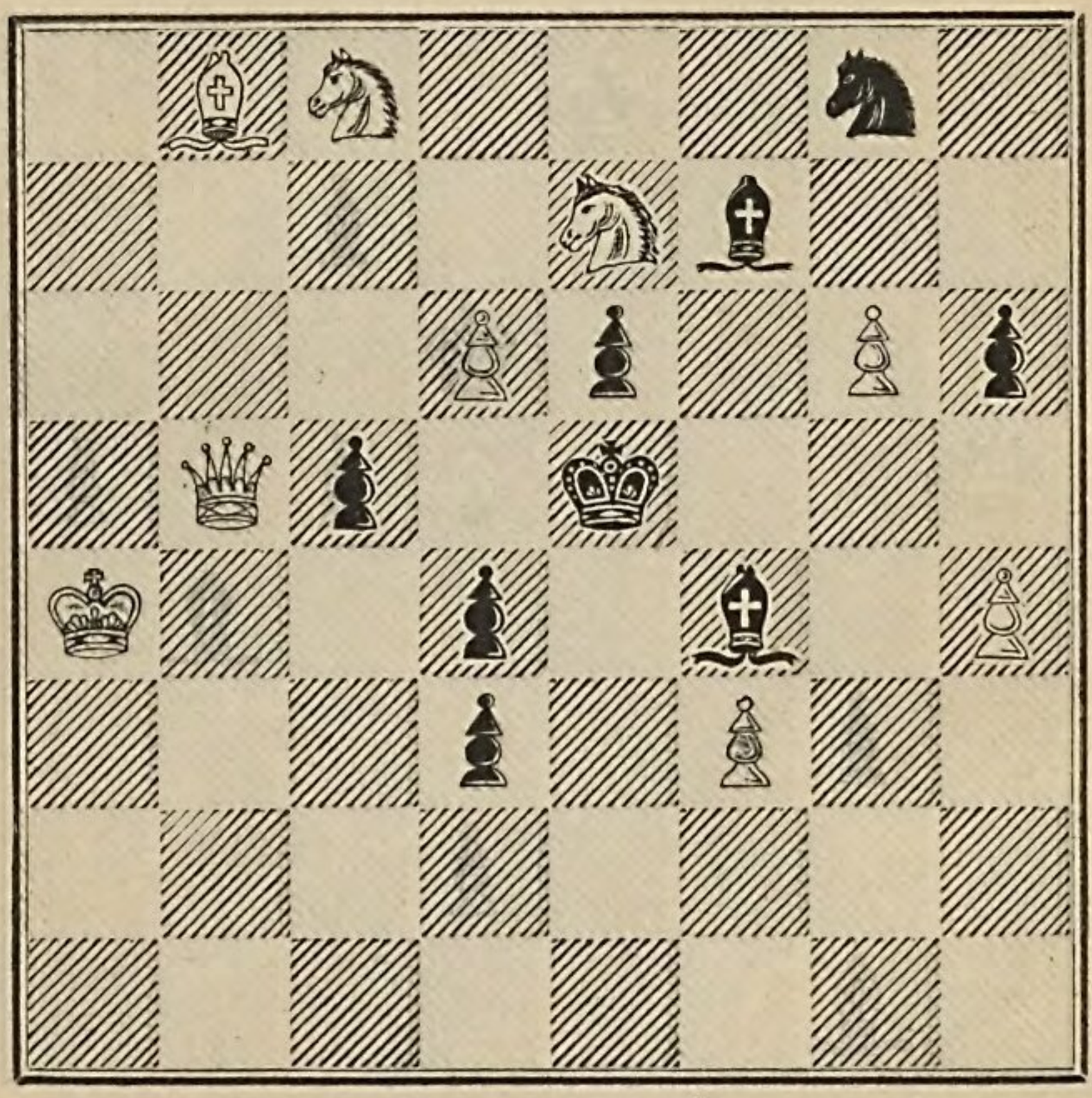
Mat in 3 Zügen.

53.



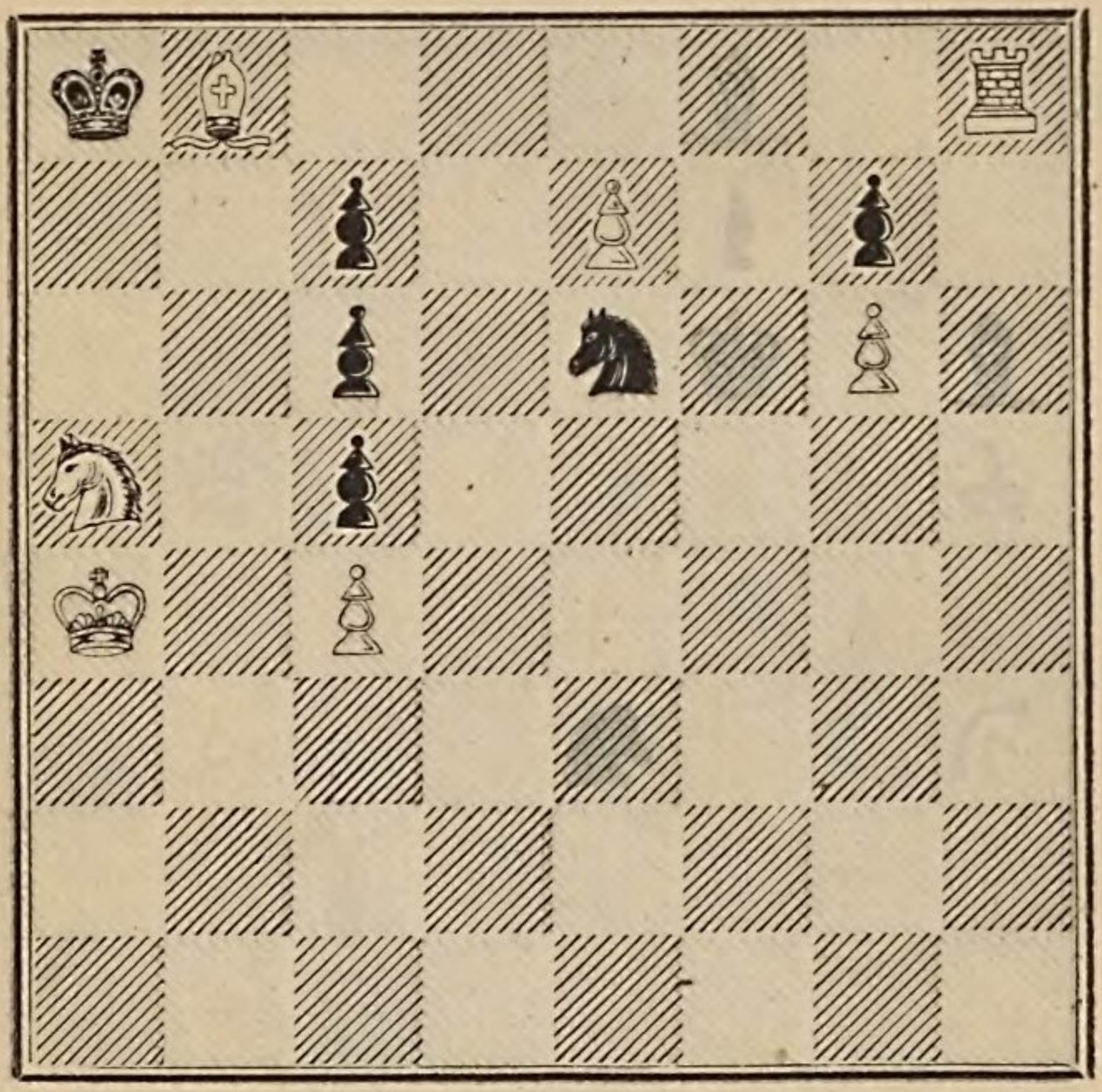
Mat in 3 Zügen.

54.



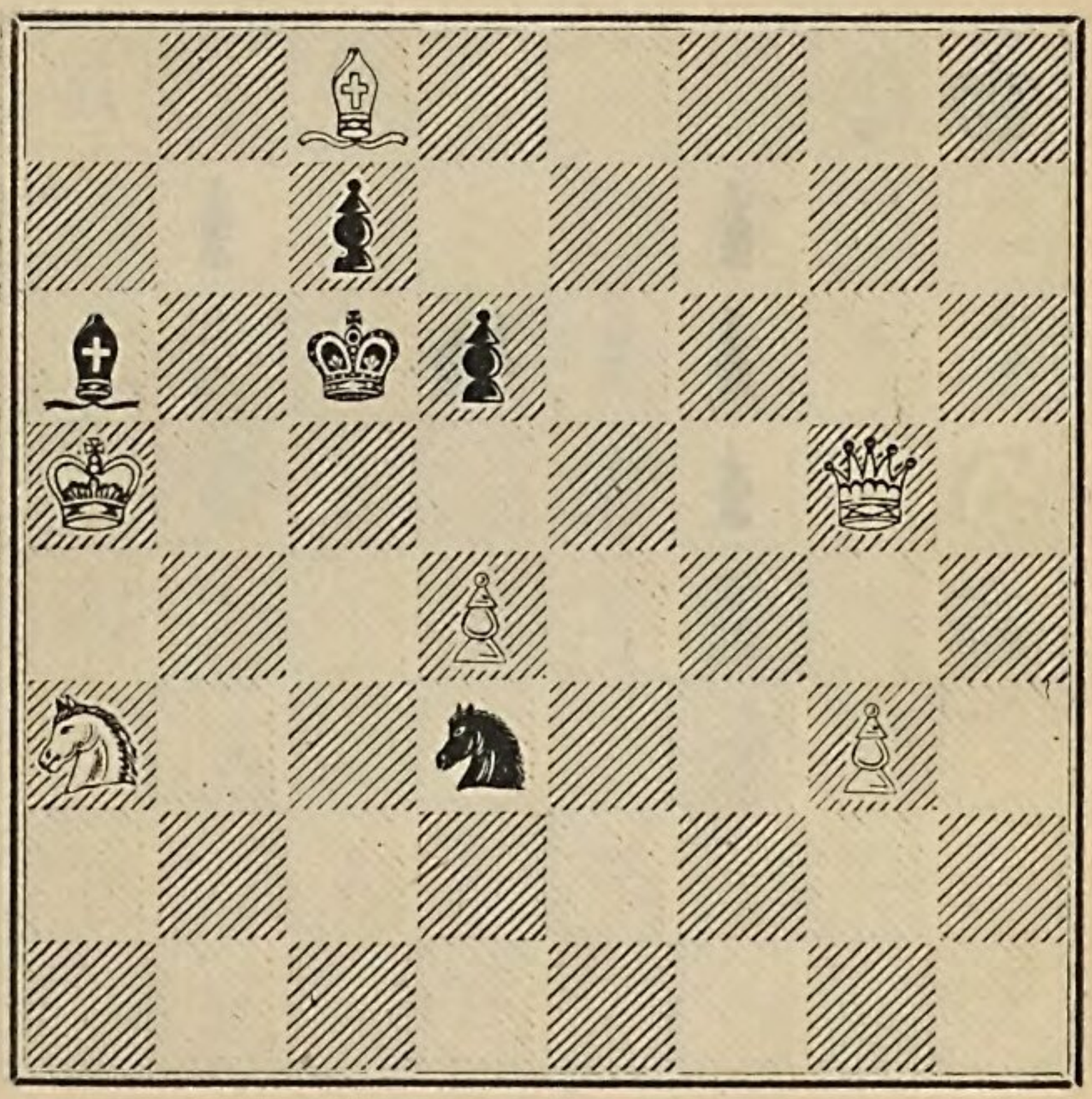
Mat in 3 Zügen.

55.



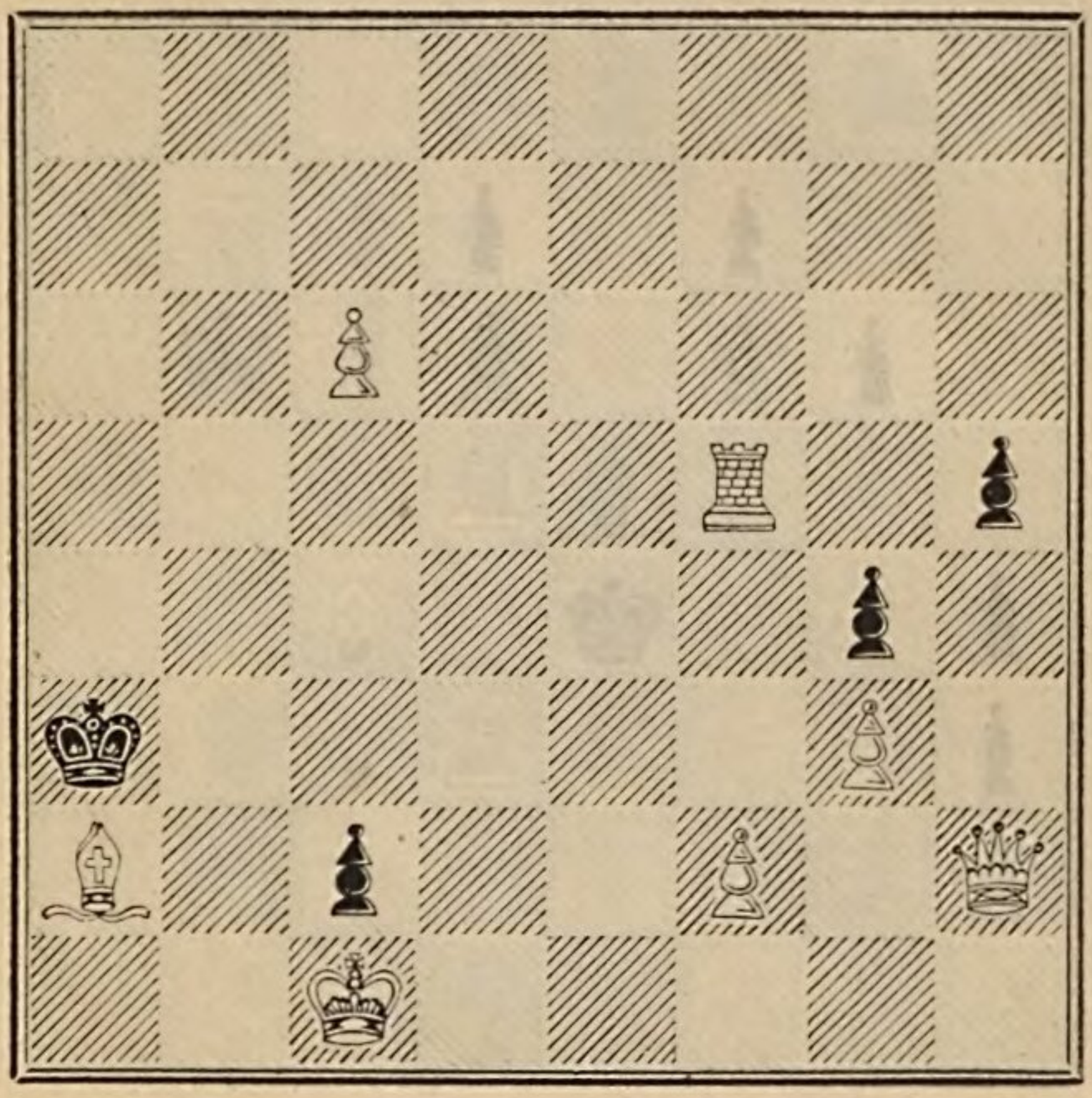
Mat in 3 Zügen.

56.



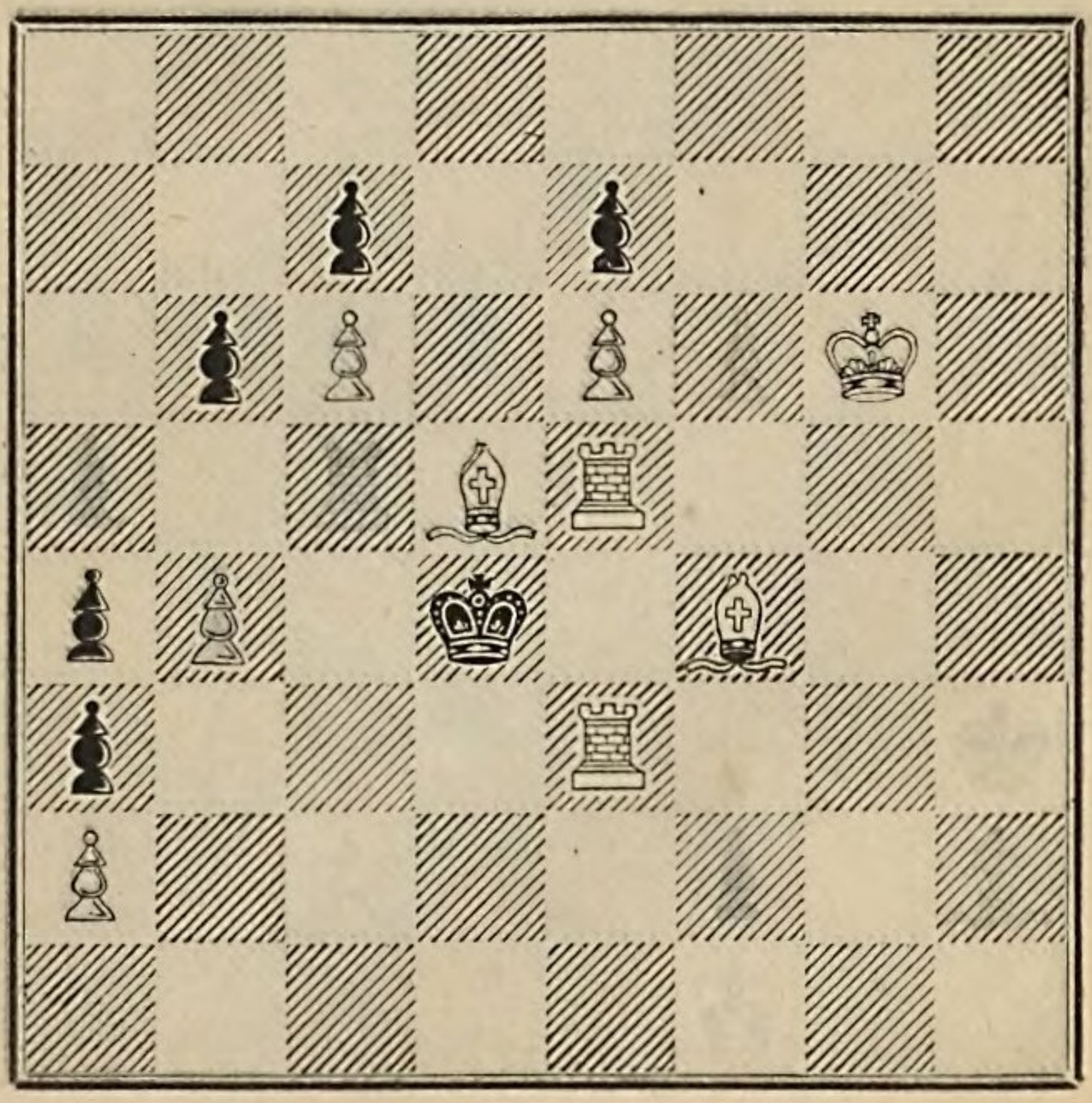
Mat in 3 Zügen.

57.



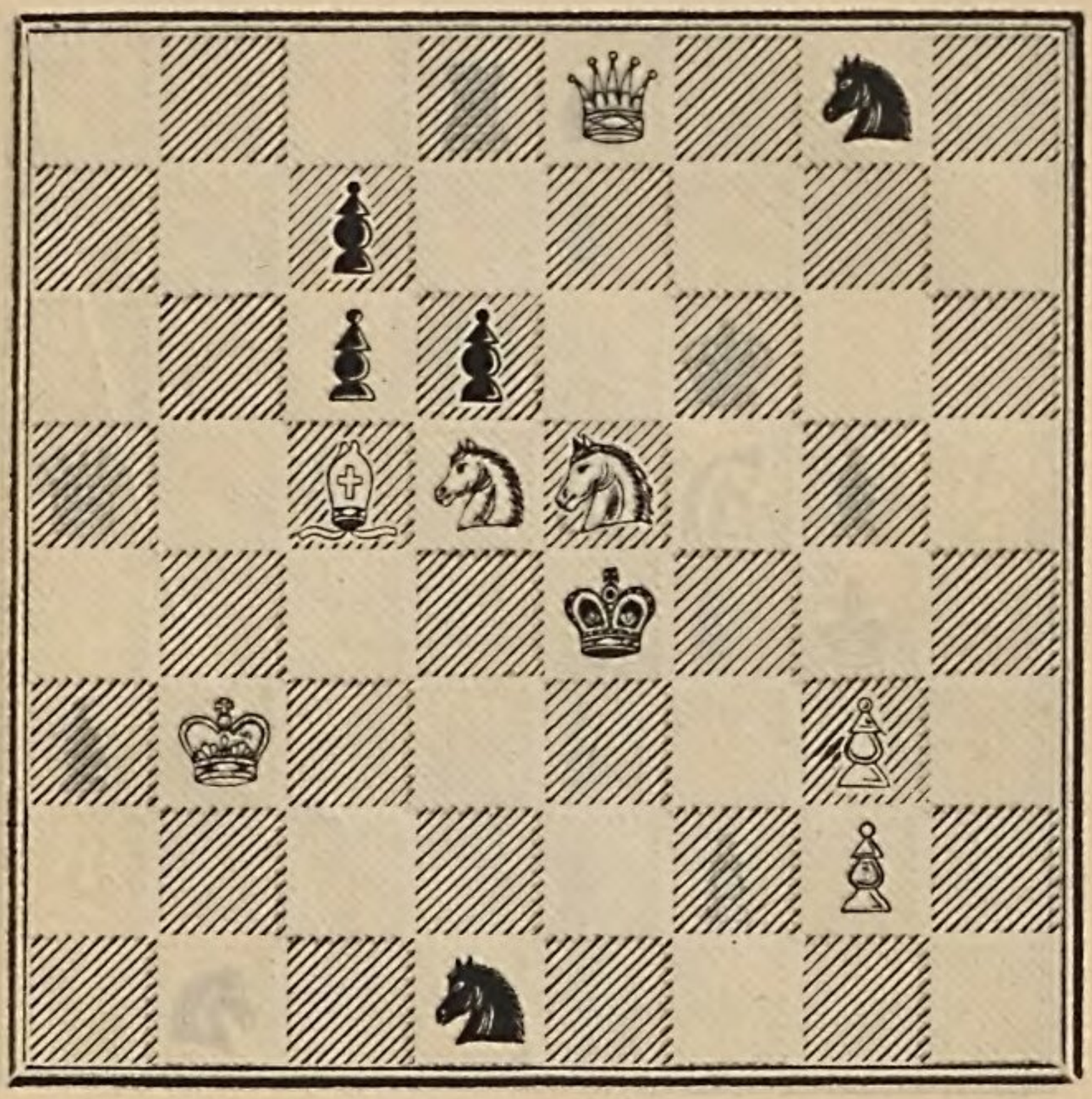
Mat in 3 Zügen.

58.



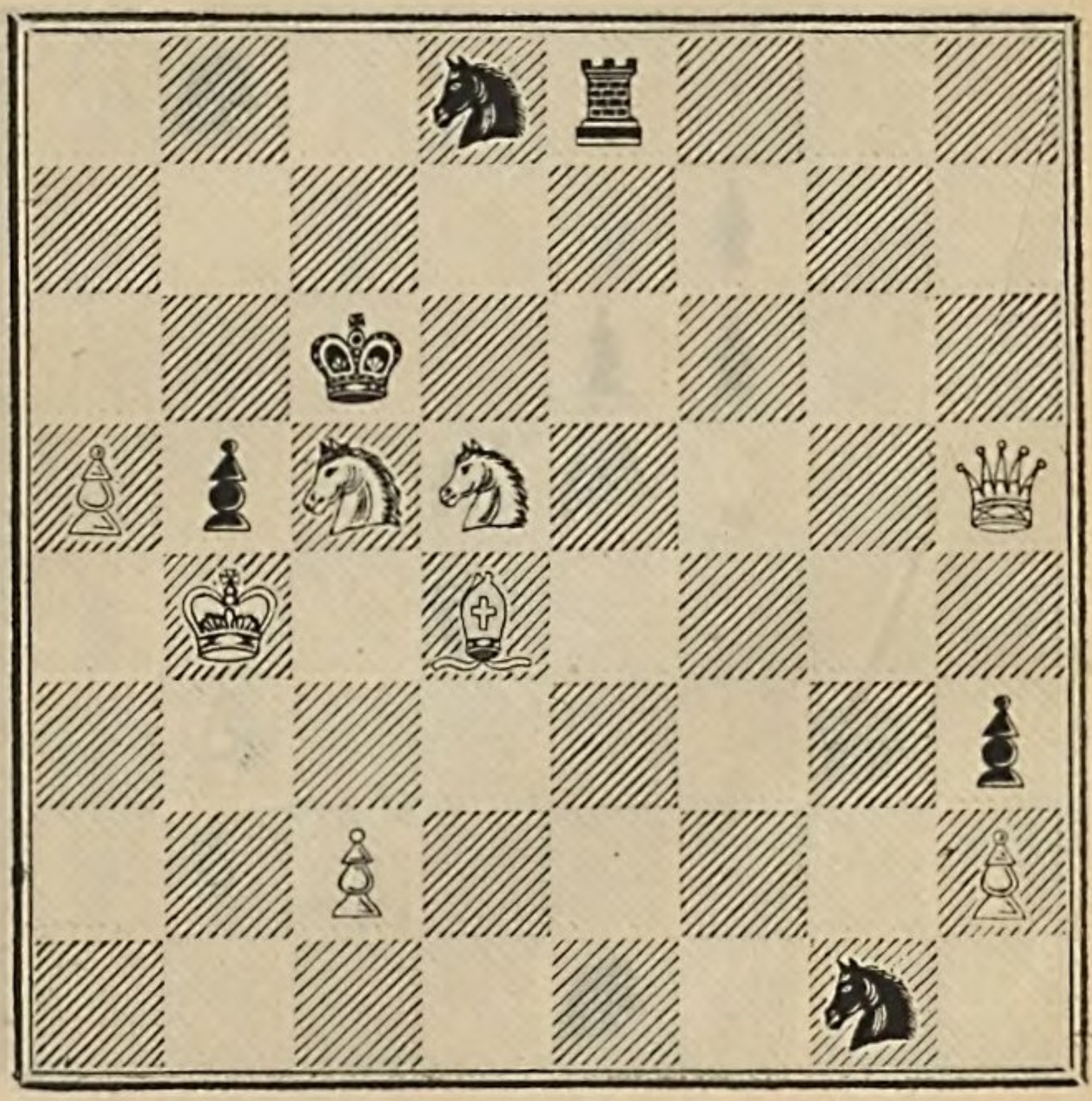
Mat in 3 Zügen.

59.



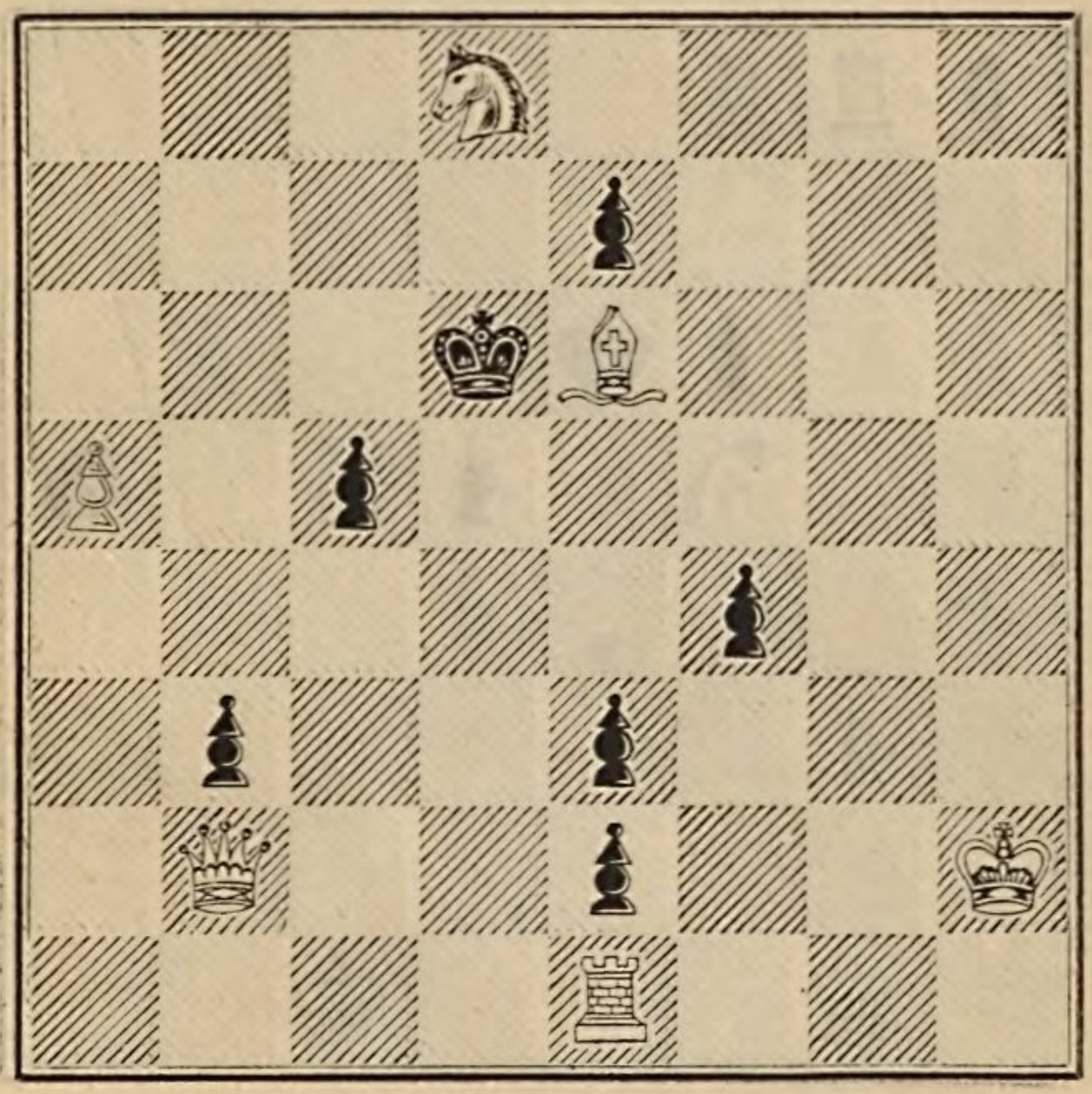
Mat in 3 Zügen.

60.



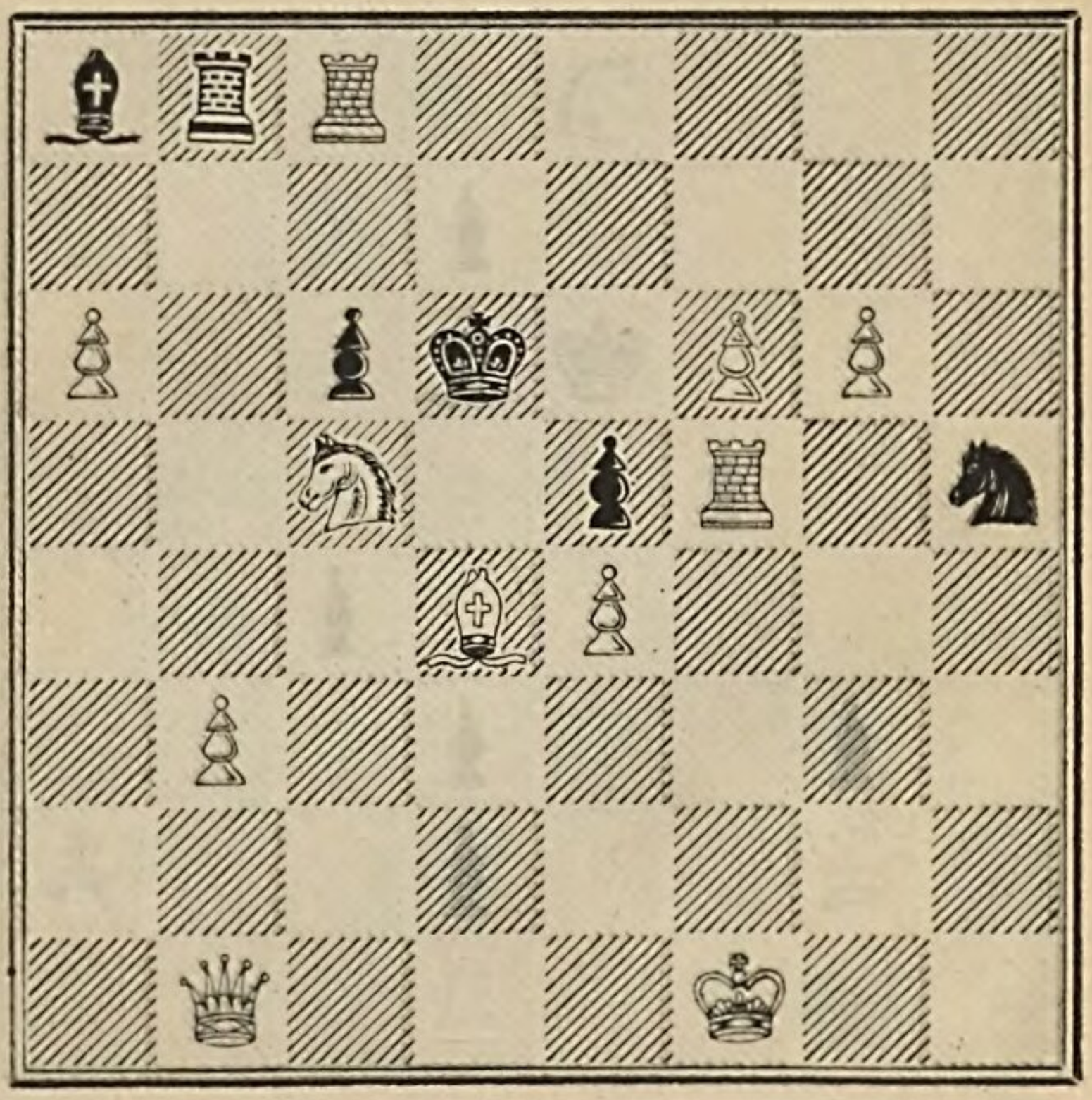
Mat in 3 Zügen.

61.



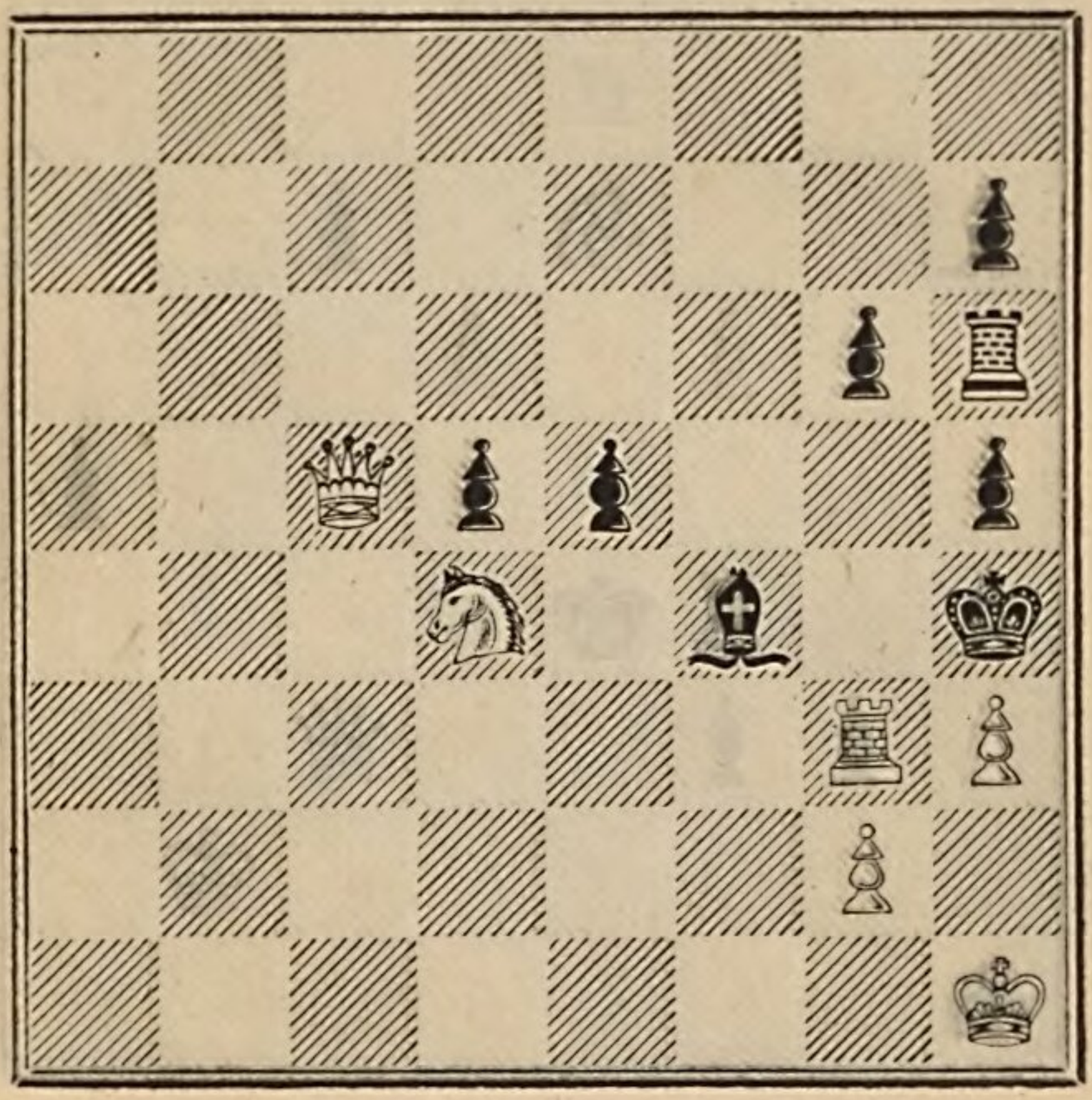
Mat in 3 Zügen.

62.



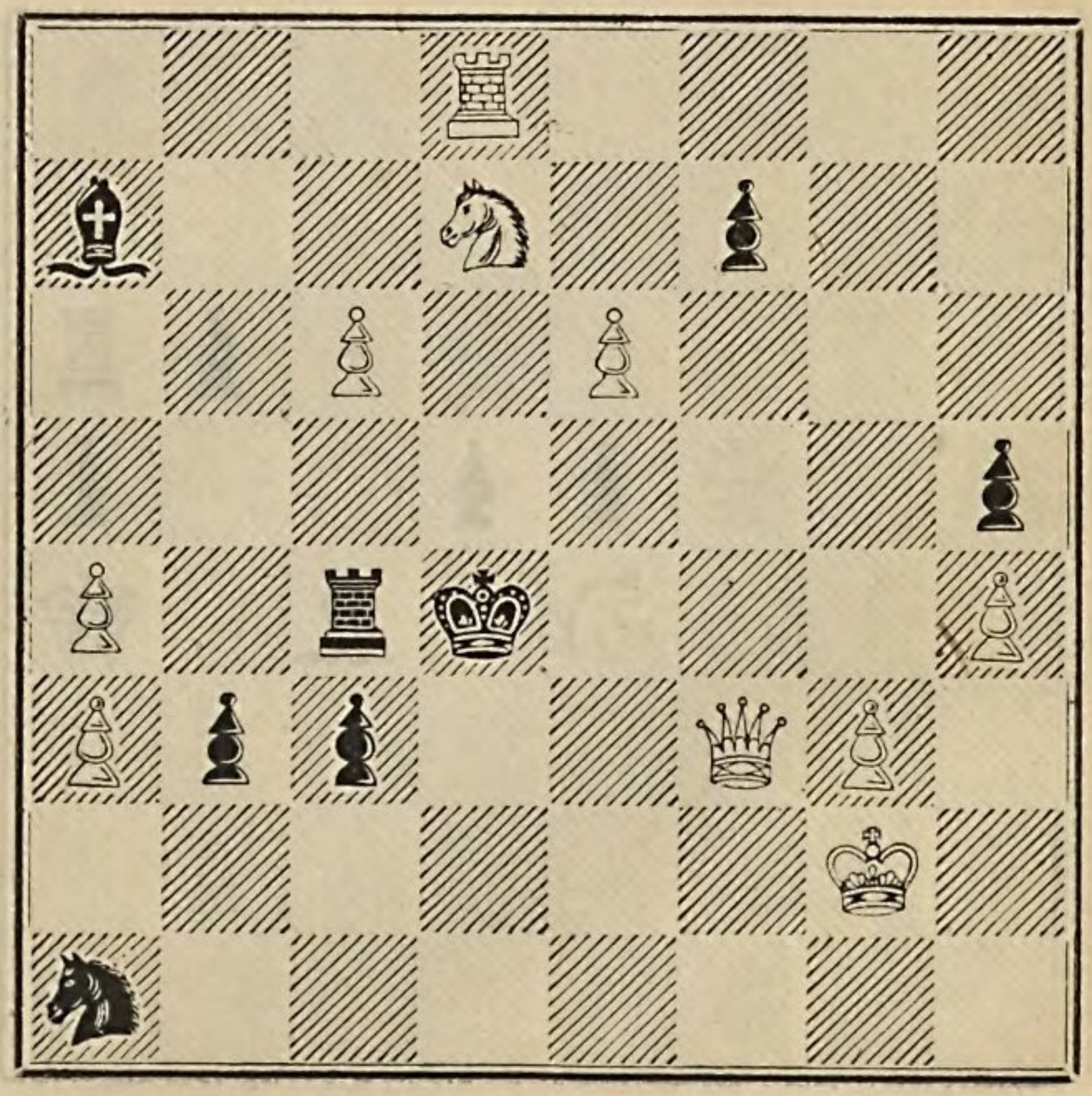
Mat in 3 Zügen.

63.



Mat in 3 Zügen.

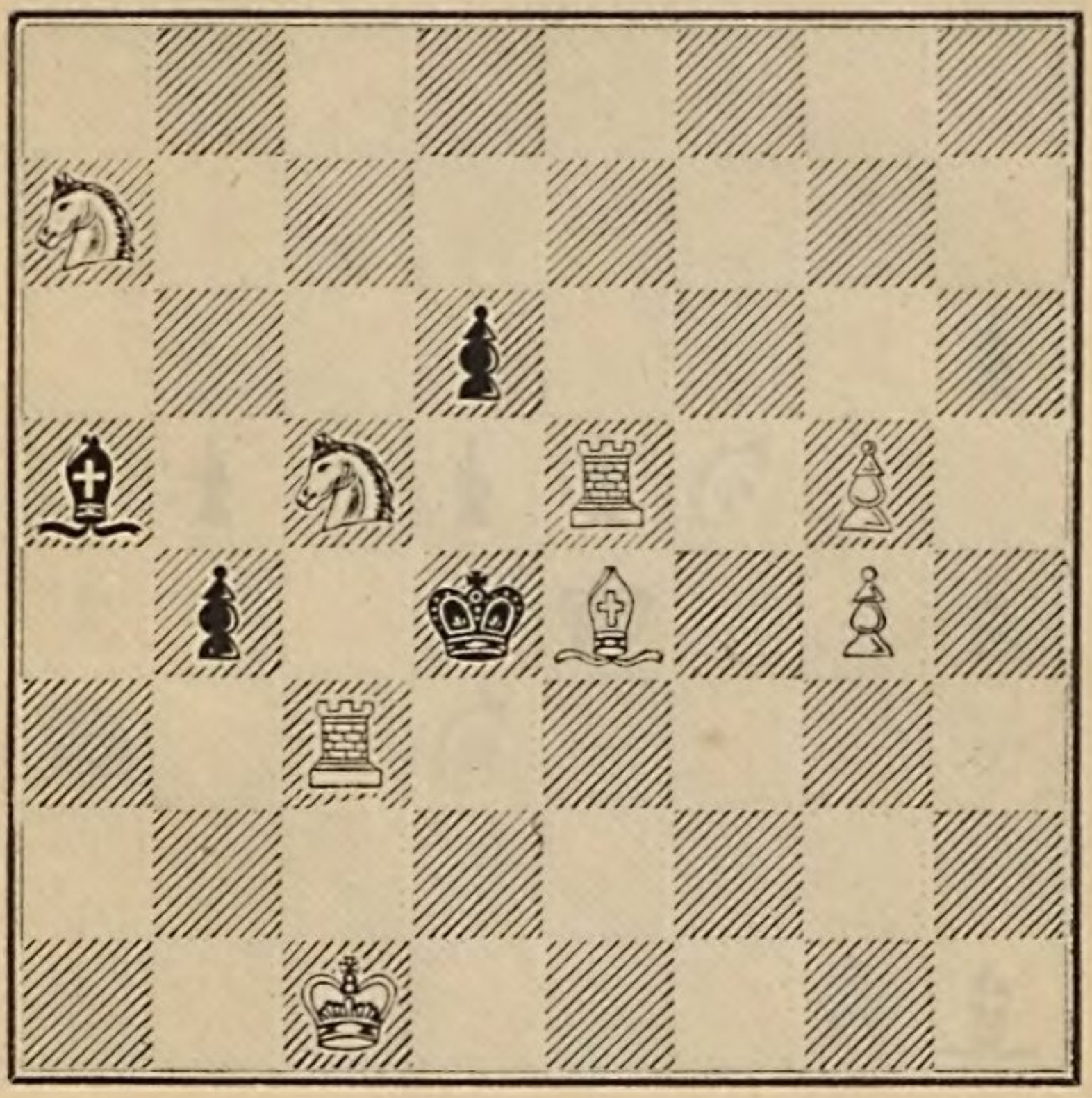
64.



Mat in 3 Zügen.

K 2
1

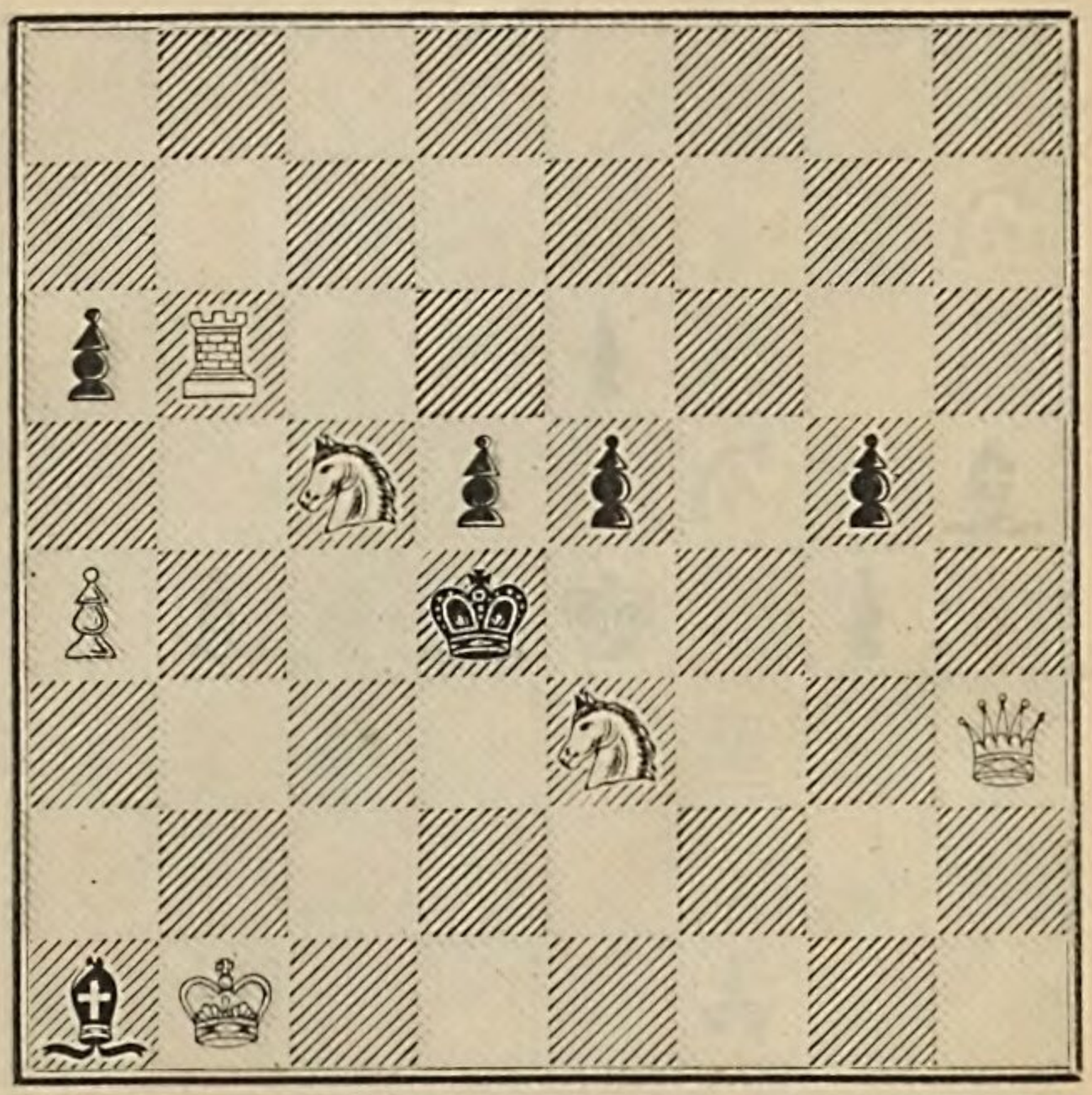
65.



Mat in 3 Zügen.

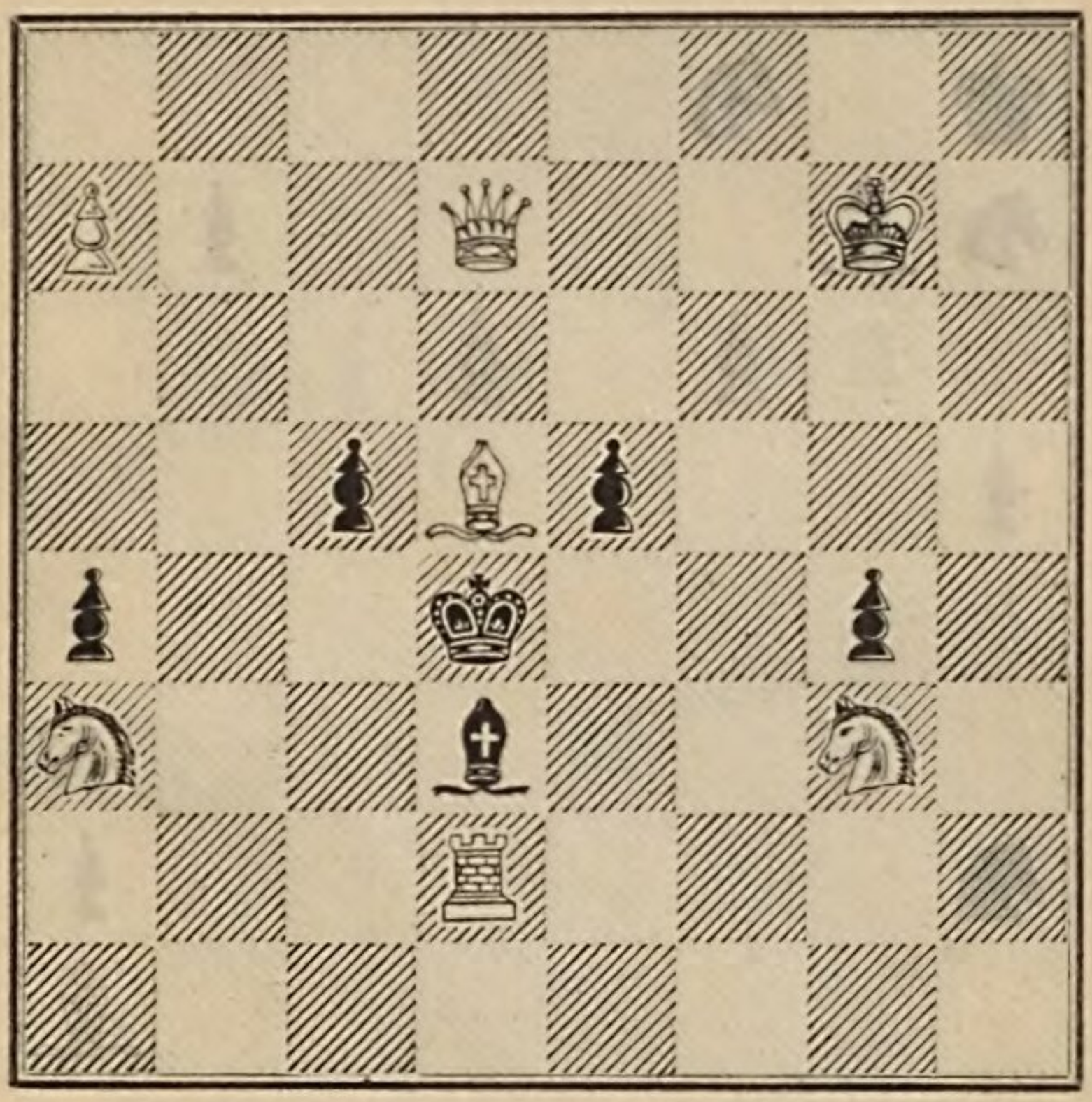
X 2

66.



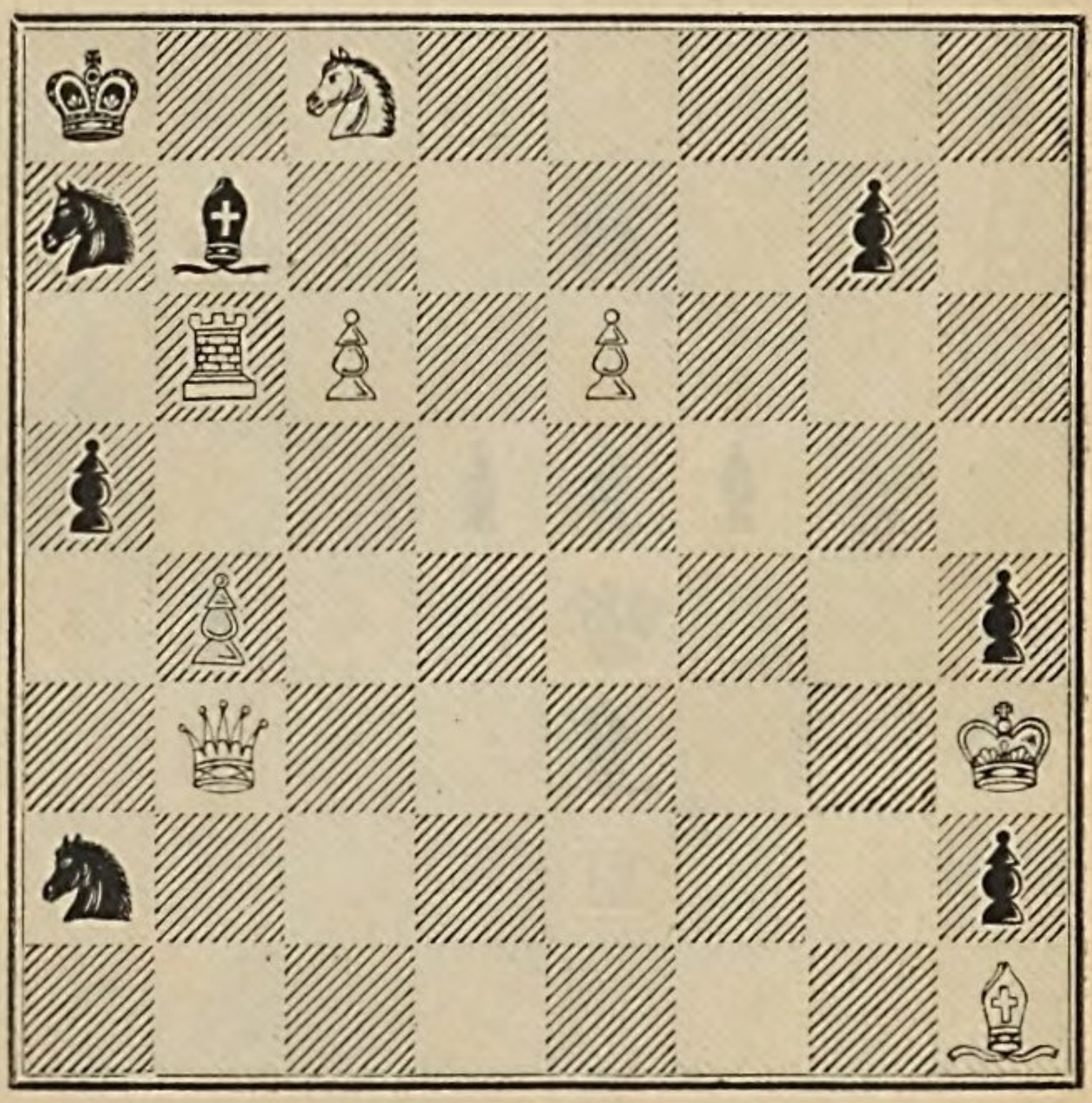
Mat in 3 Zügen.

67.



Mat in 3 Zügen.

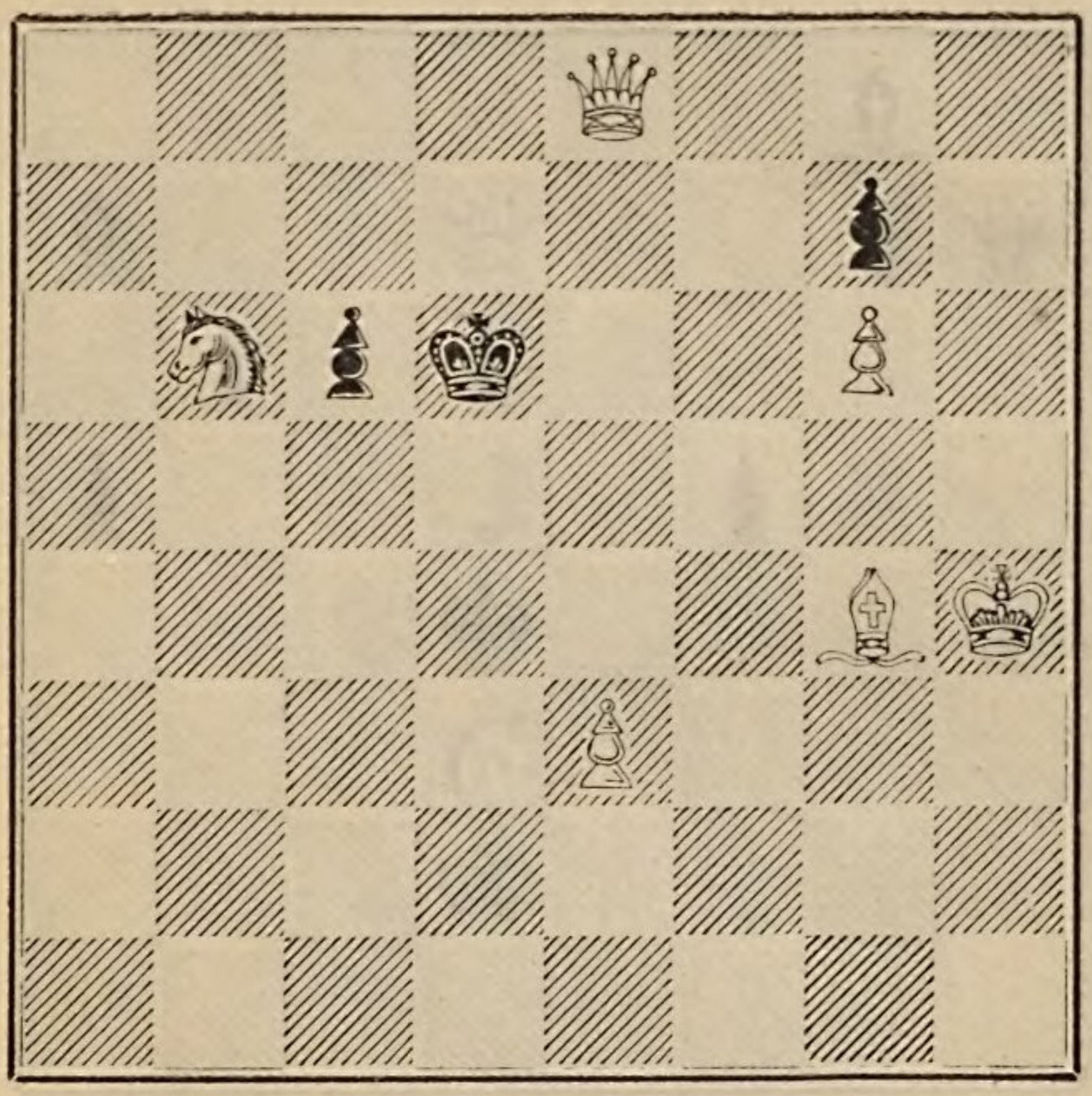
68.



Mat in 3 Zügen.

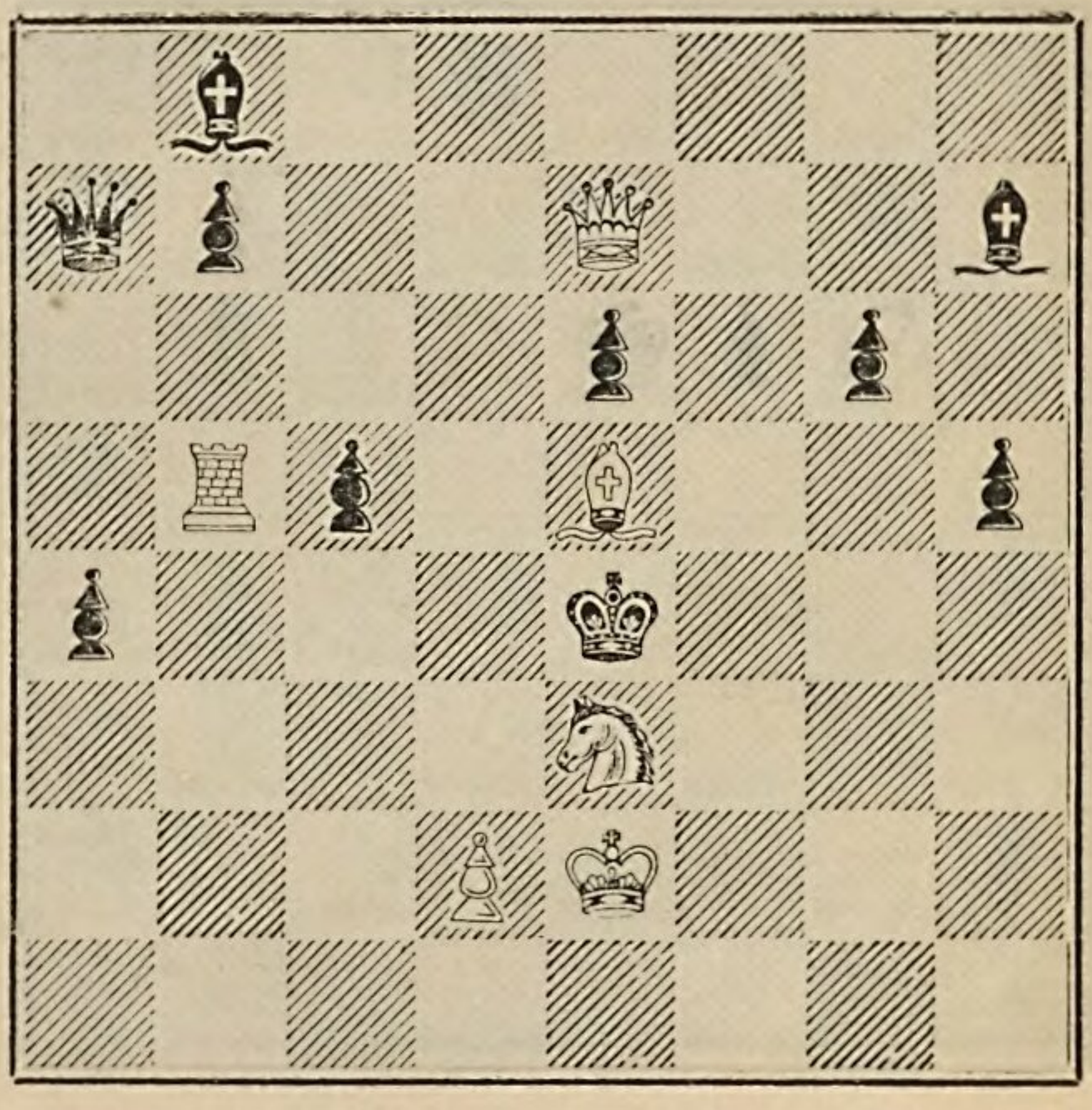
Schachclub Altmünchen.

69.



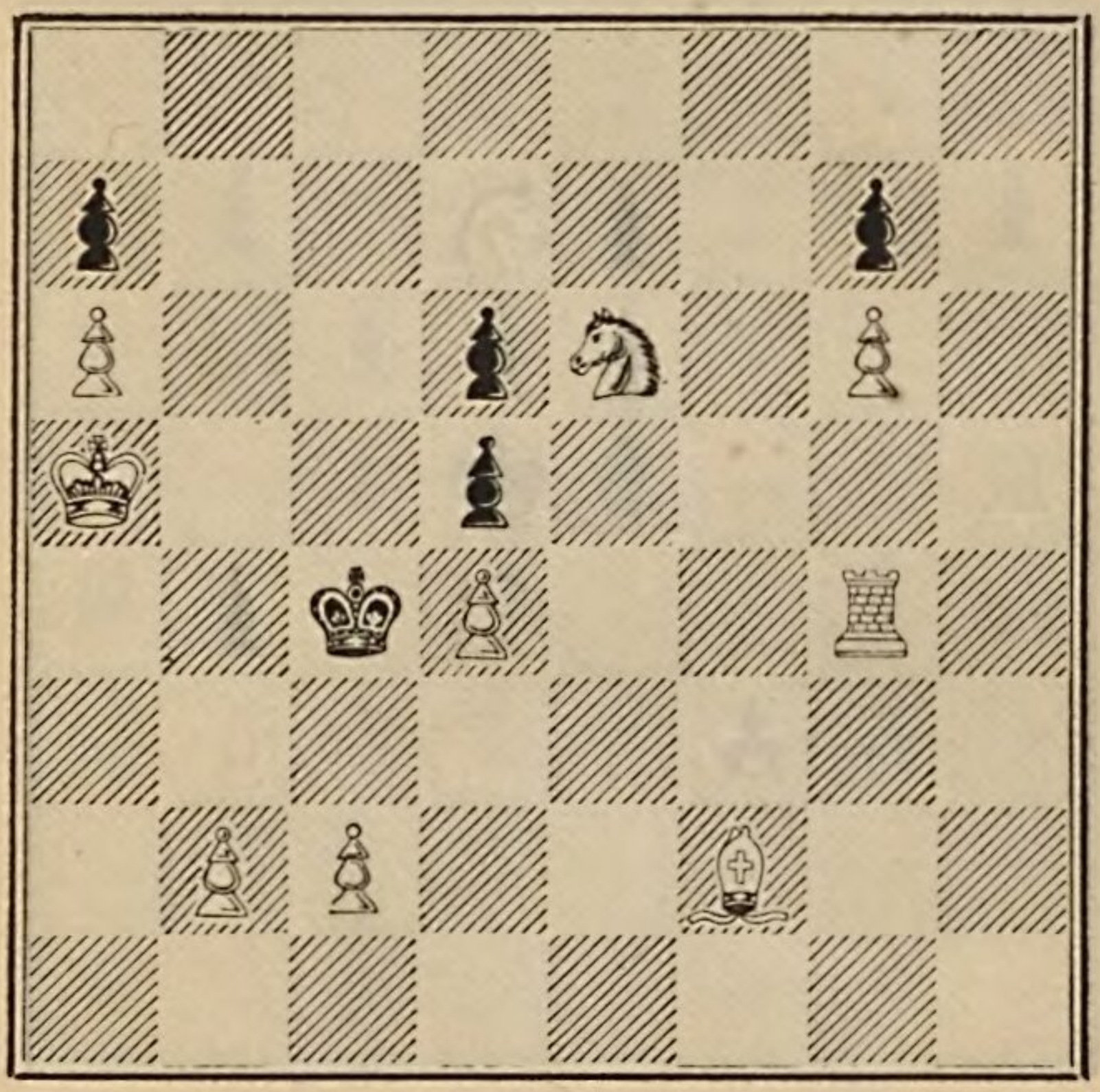
Mat in 3 Zügen.

70.



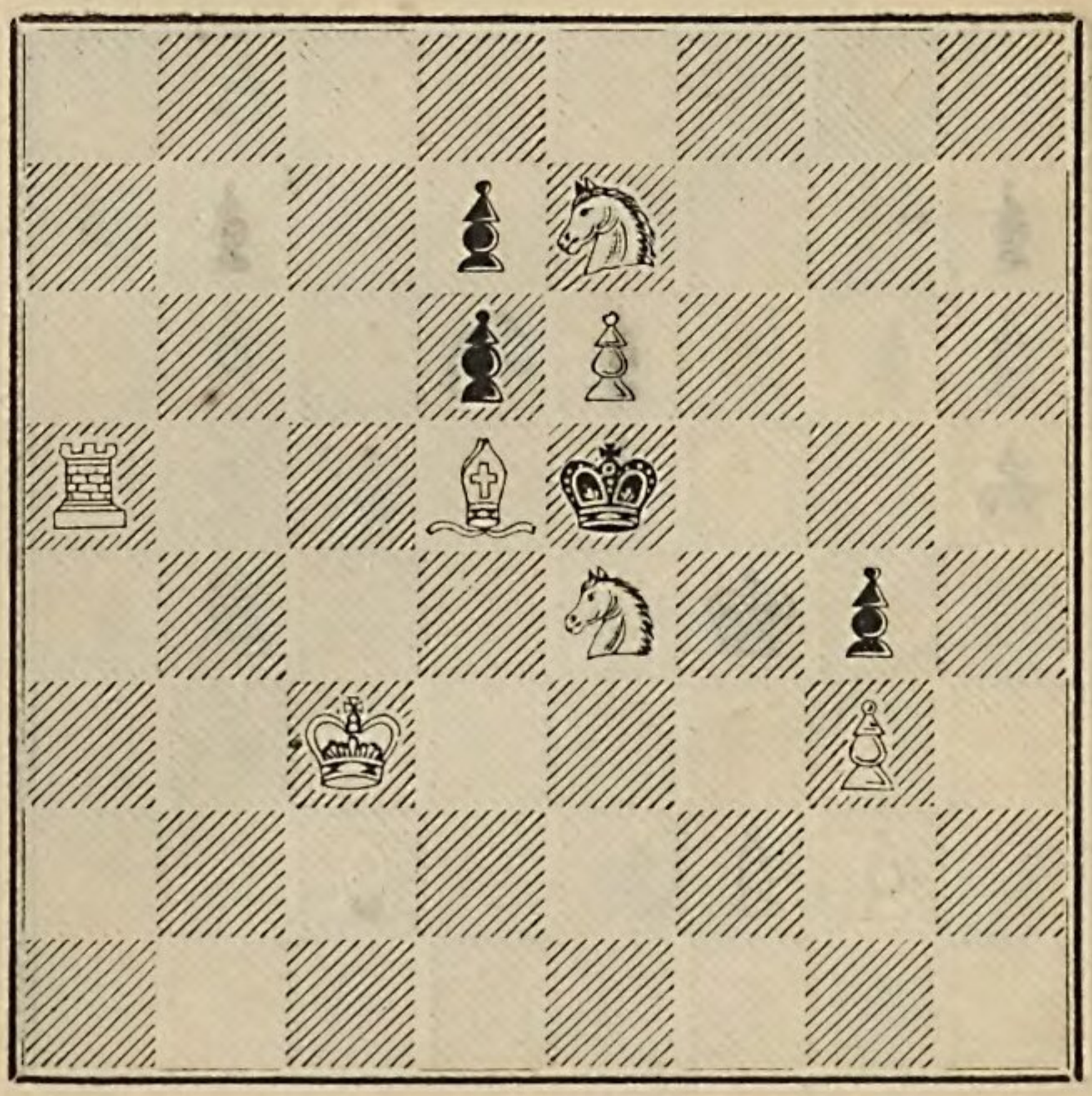
Mat in 3 Zügen.

71.



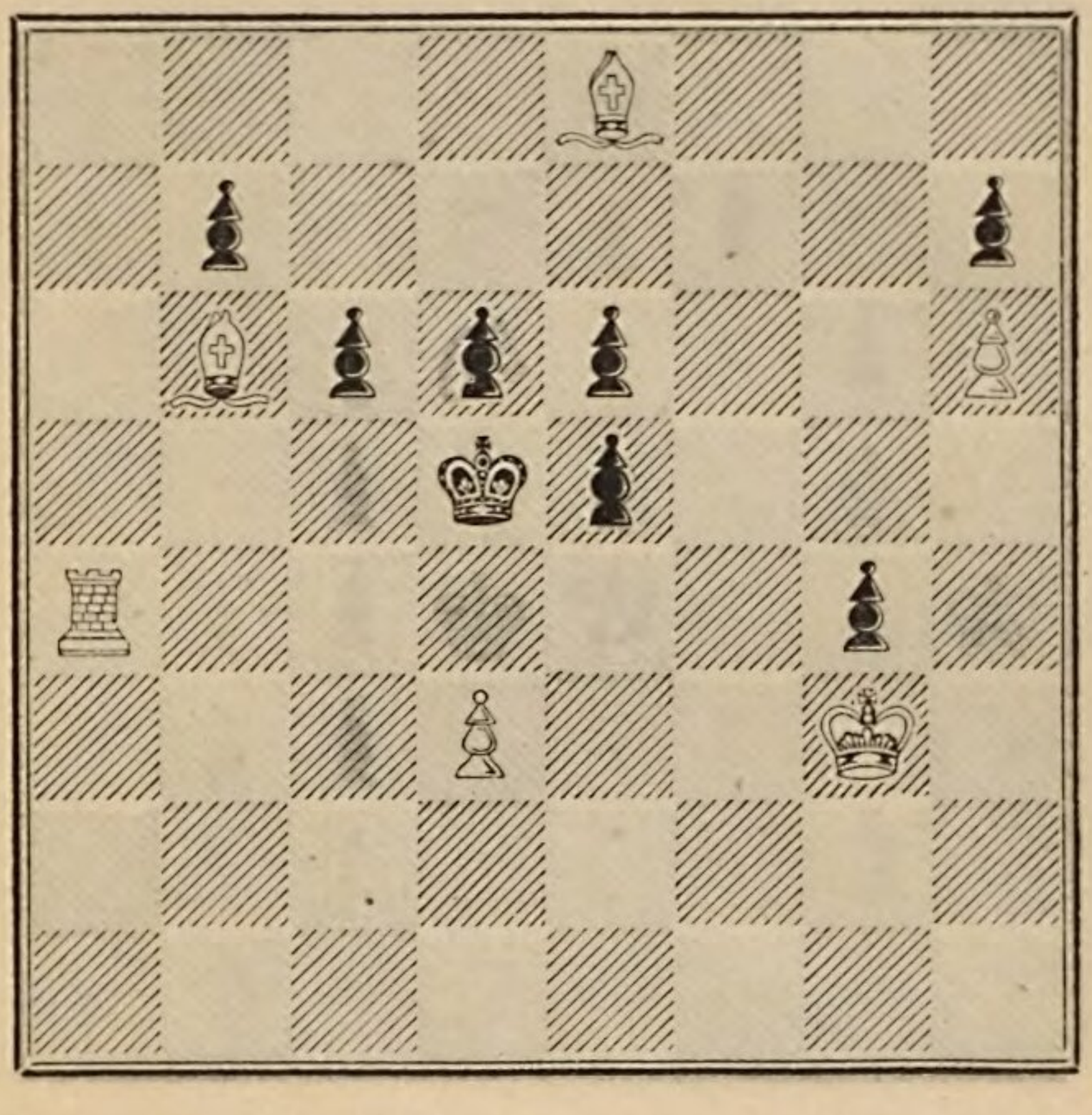
Mat in 4 Zügen.

72.



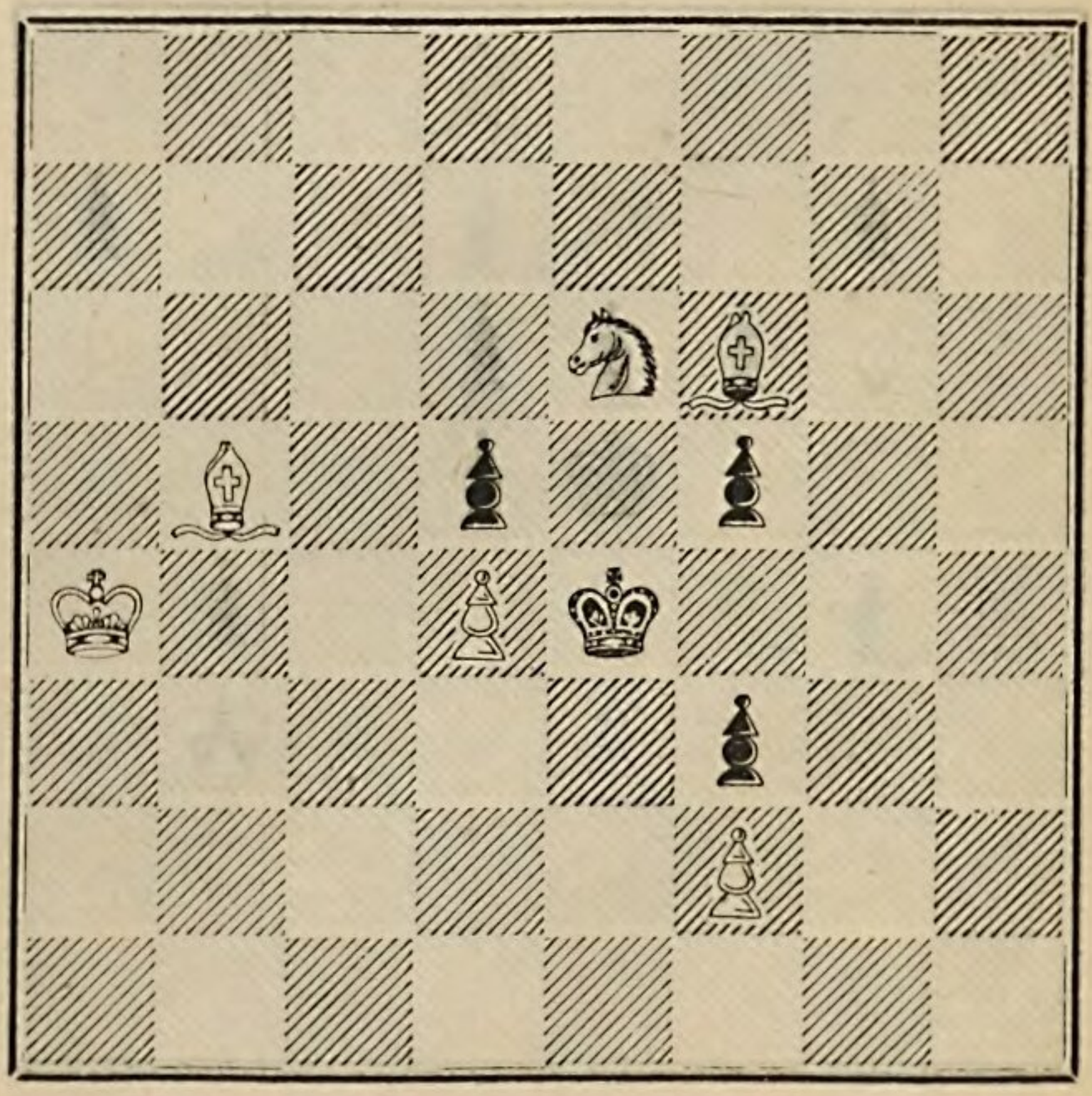
Mat in 4 Zügen.

73.



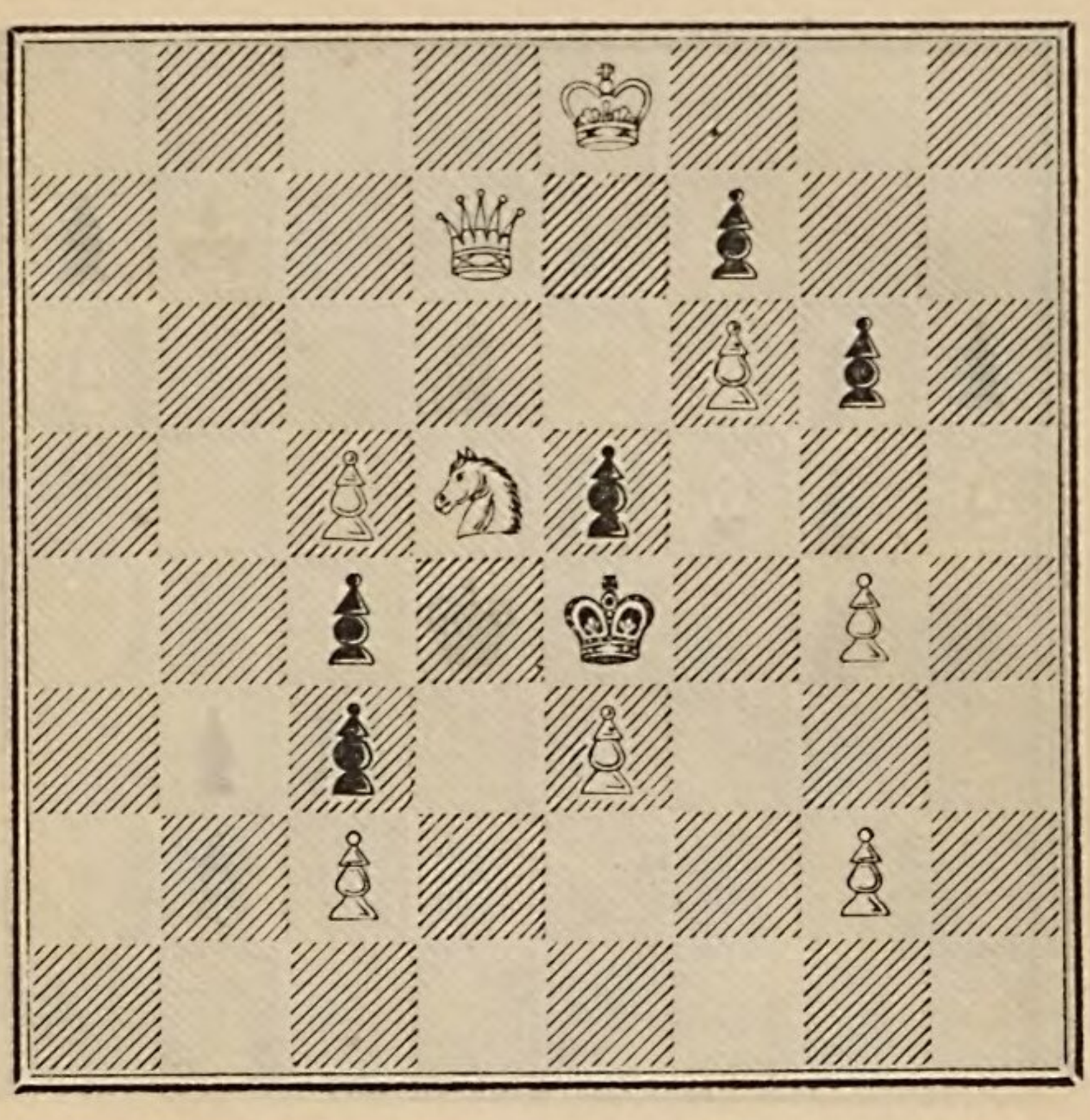
Mat in 4 Zügen.

74.



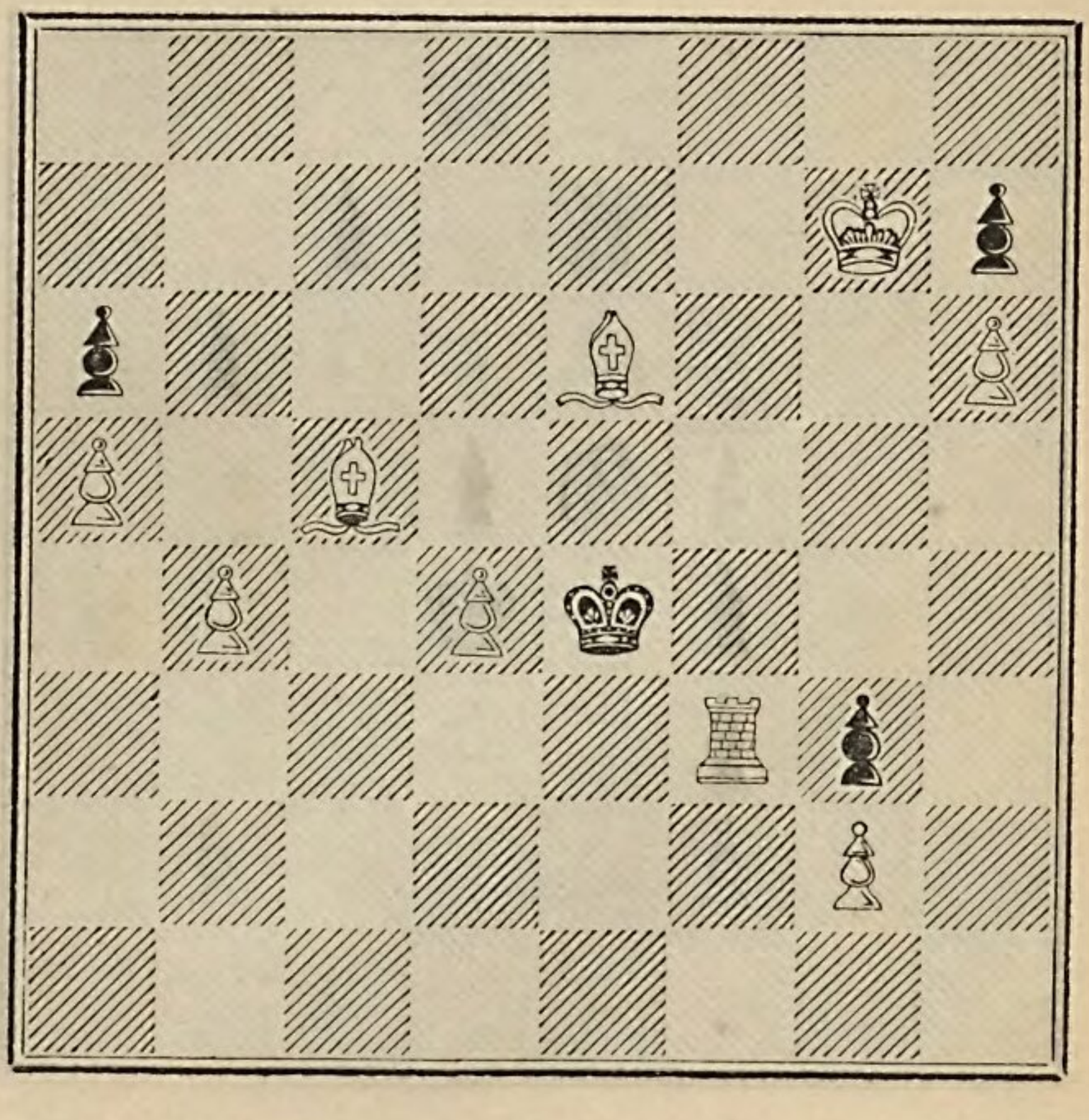
Mat in 4 Zügen.

75.



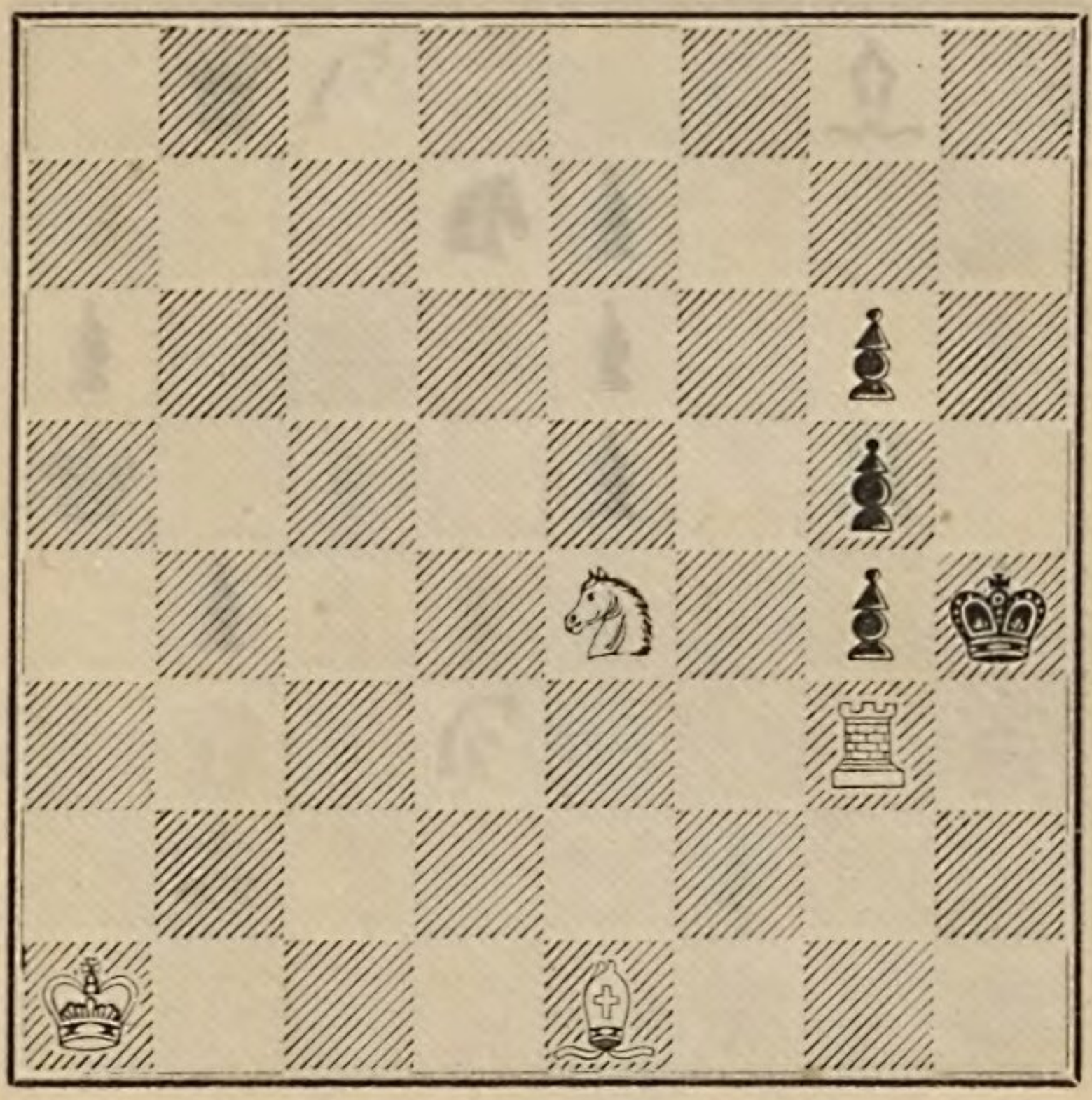
Mat in 4 Zügen.

76.



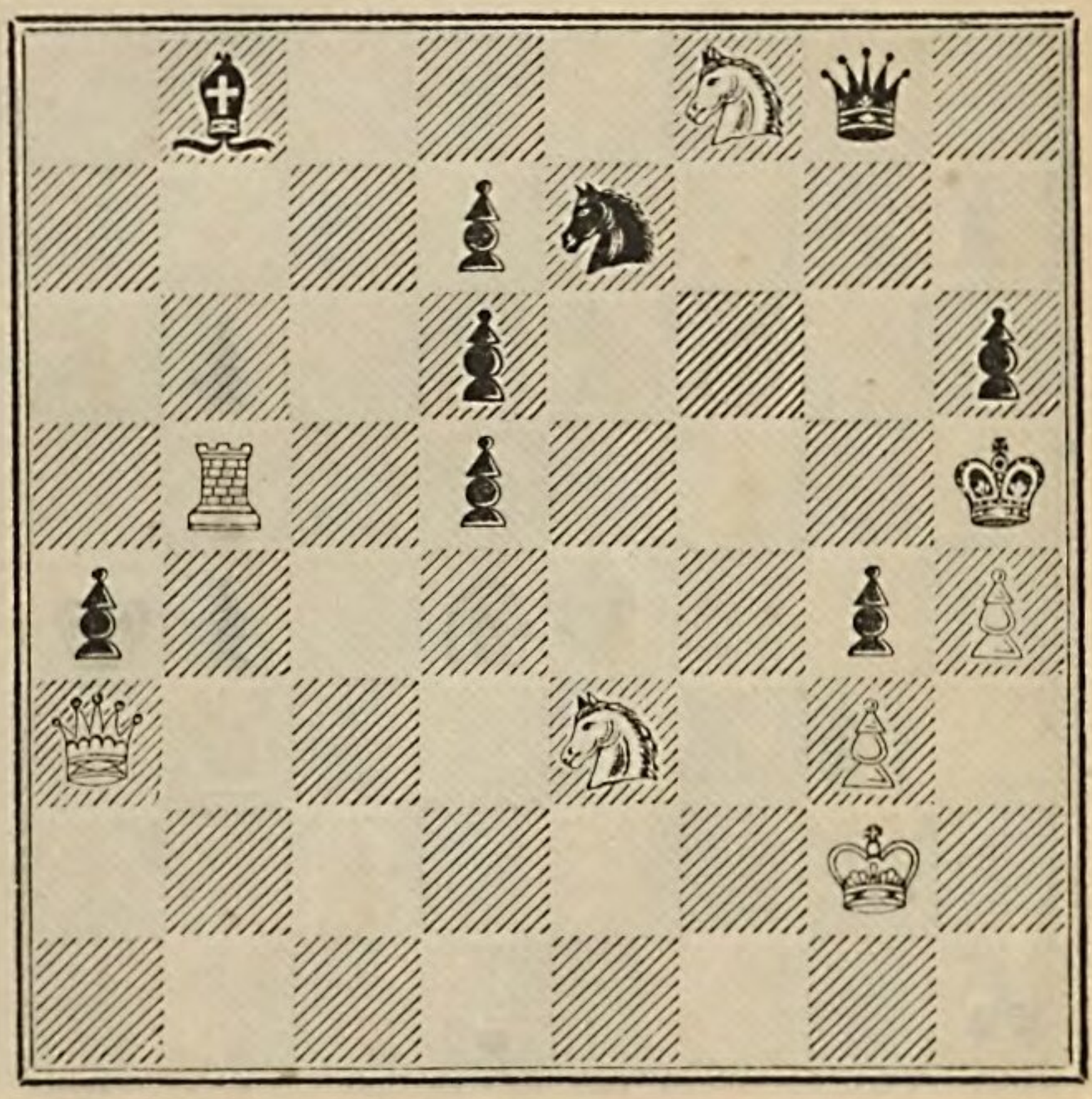
Mat in 4 Zügen.

77.



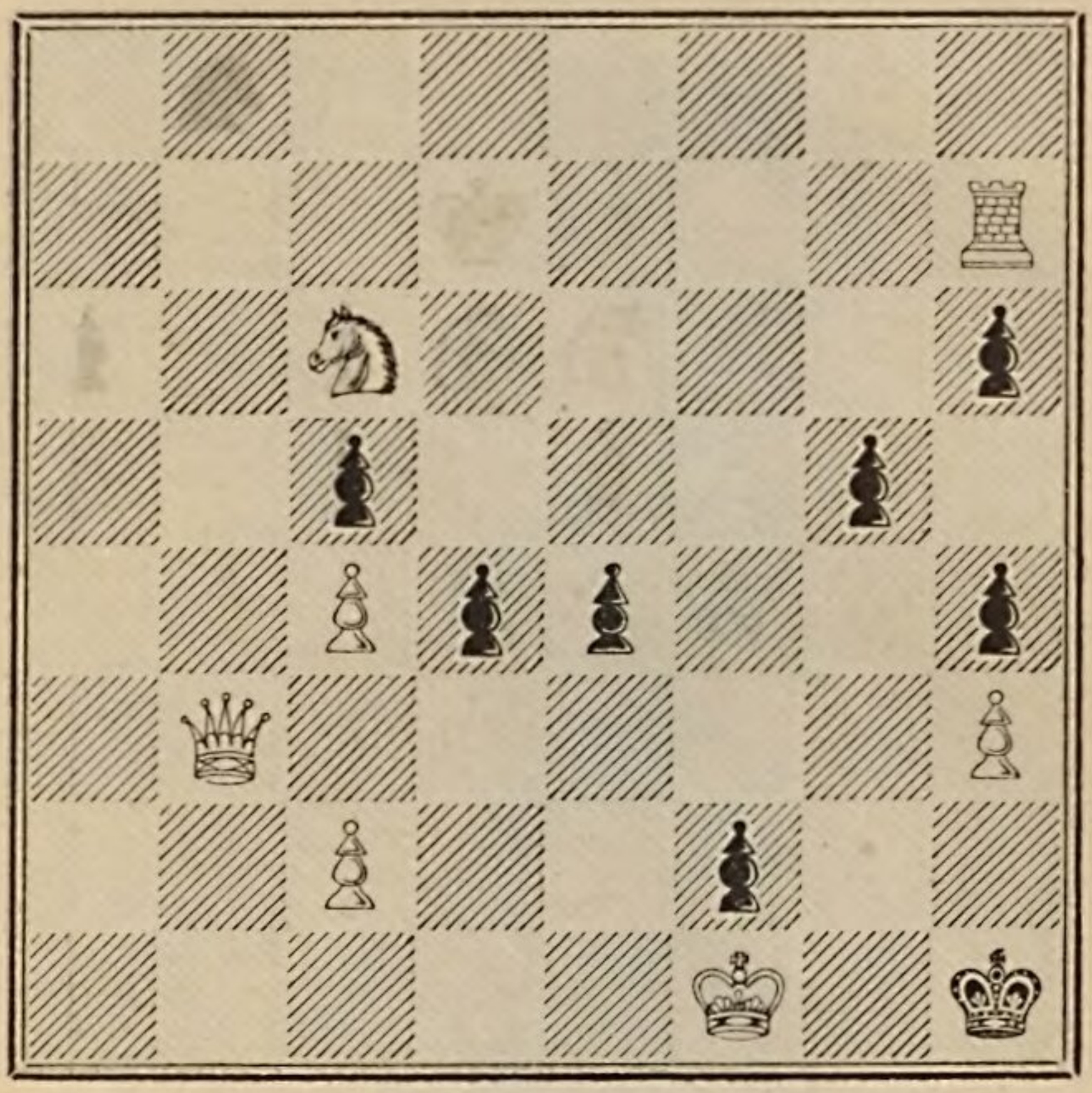
Mat in 4 Zügen.

78.



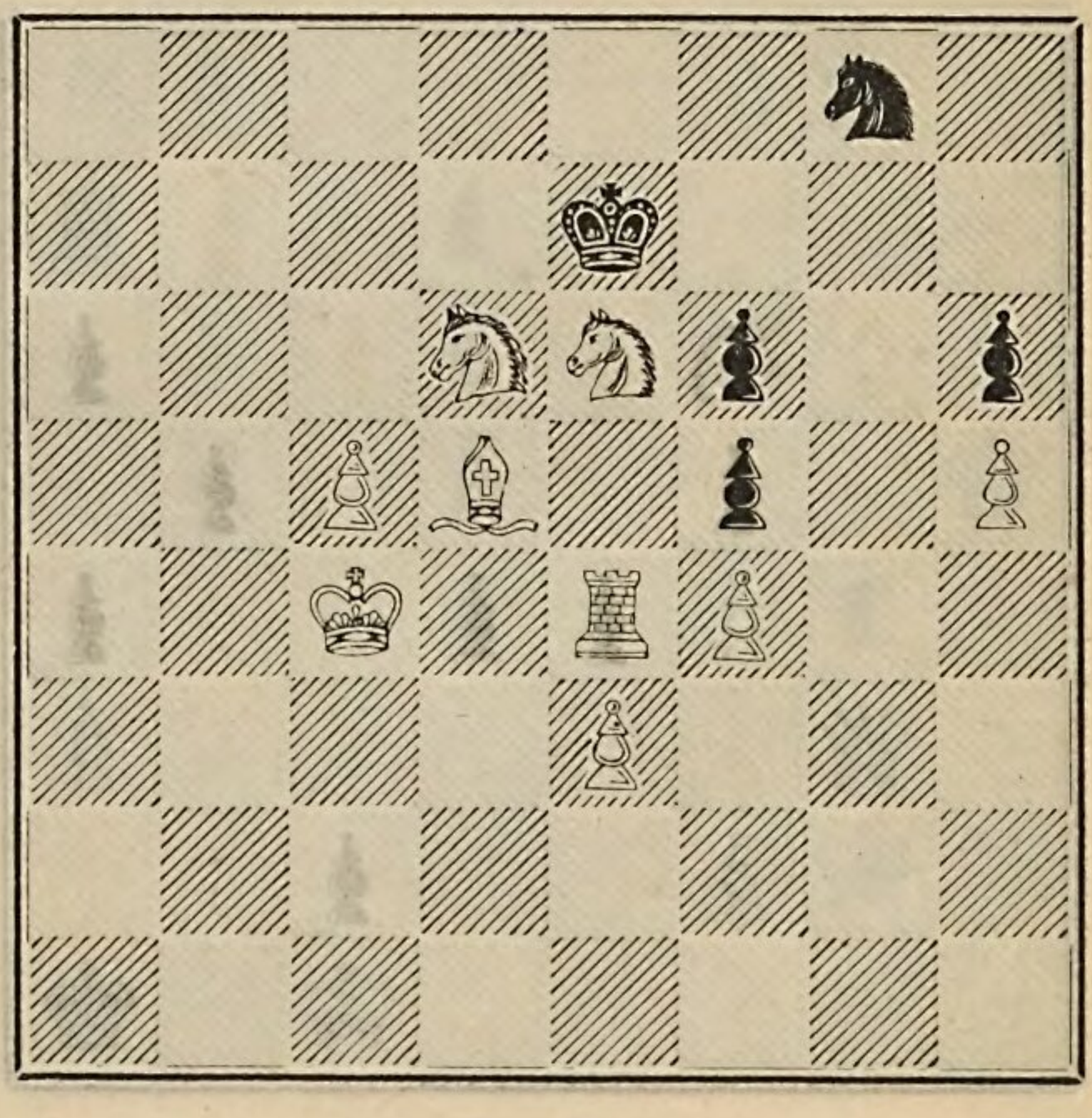
Mat in 4 Zügen.

79.



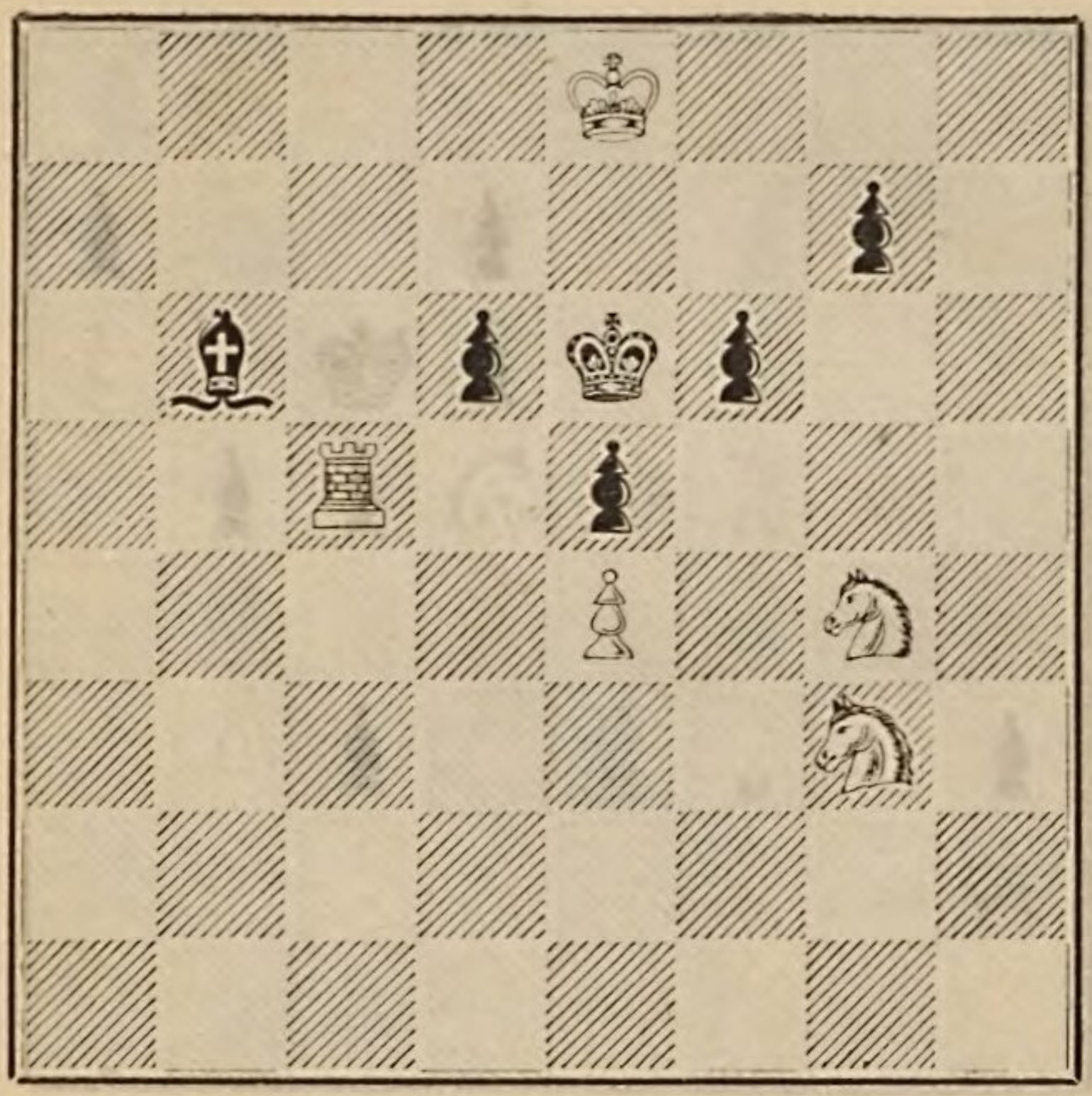
Mat in 4 Zügen.

80.



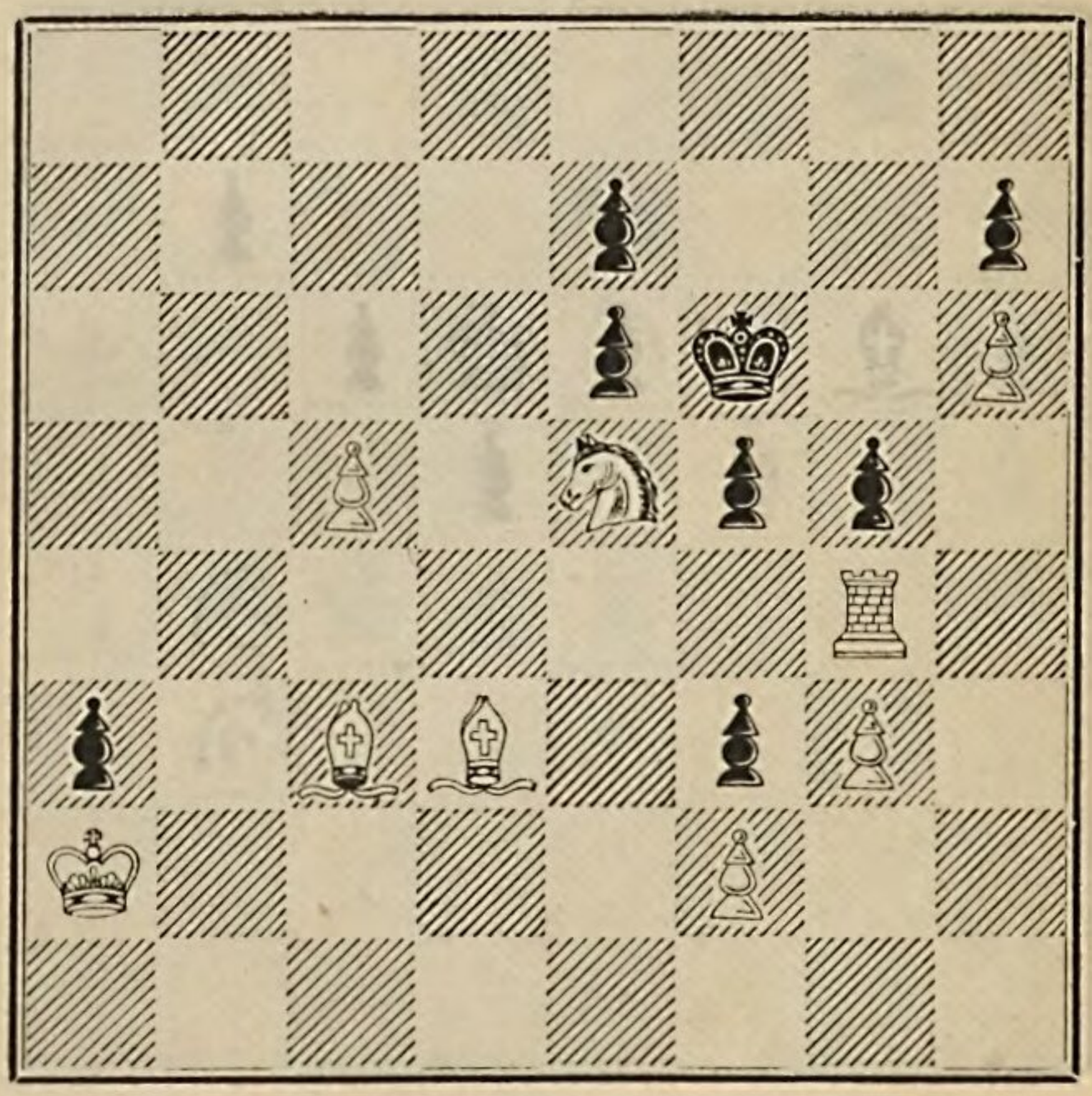
Mat in 4 Zügen.

81.



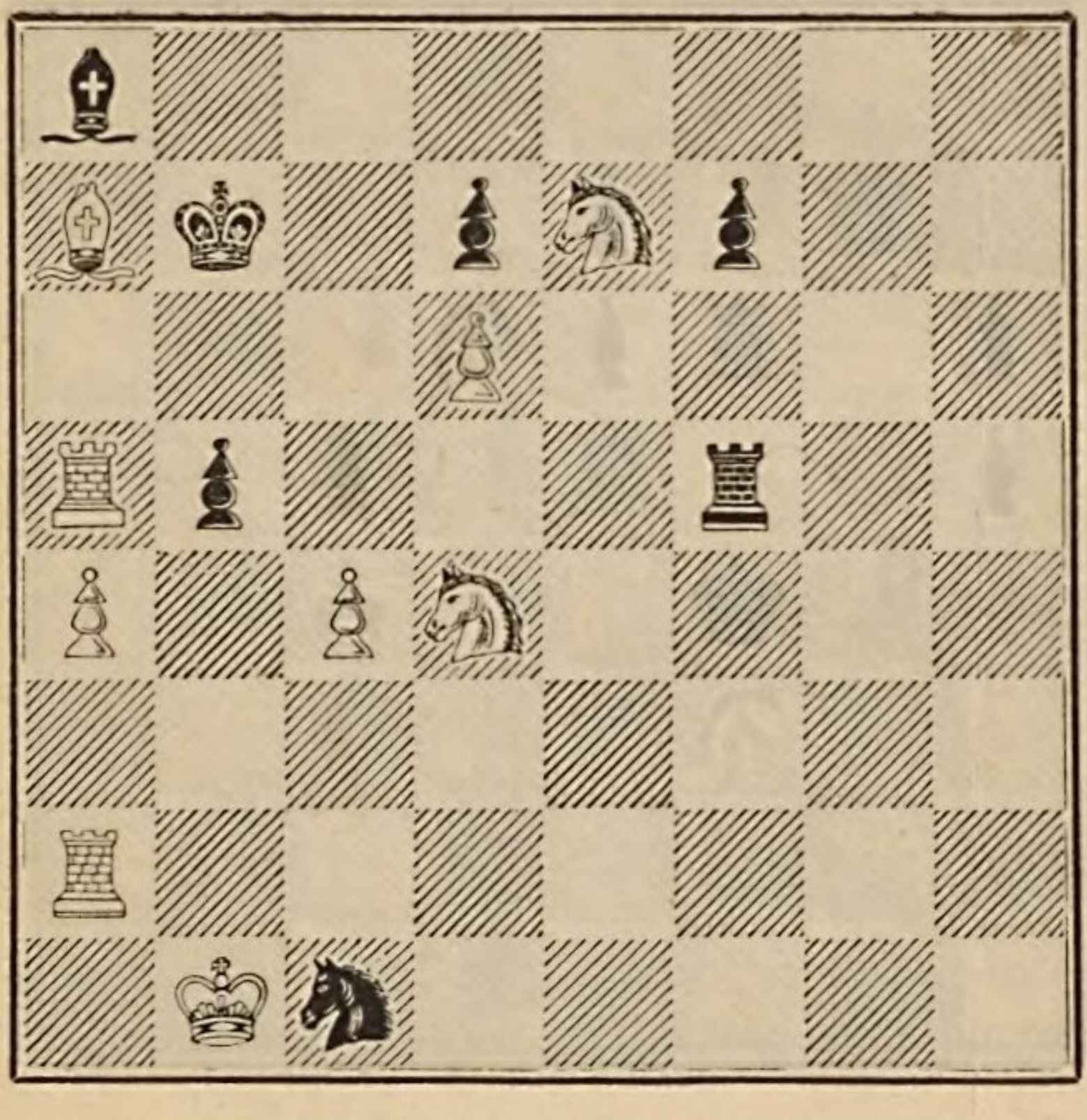
Mat in 4 Zügen.

82.



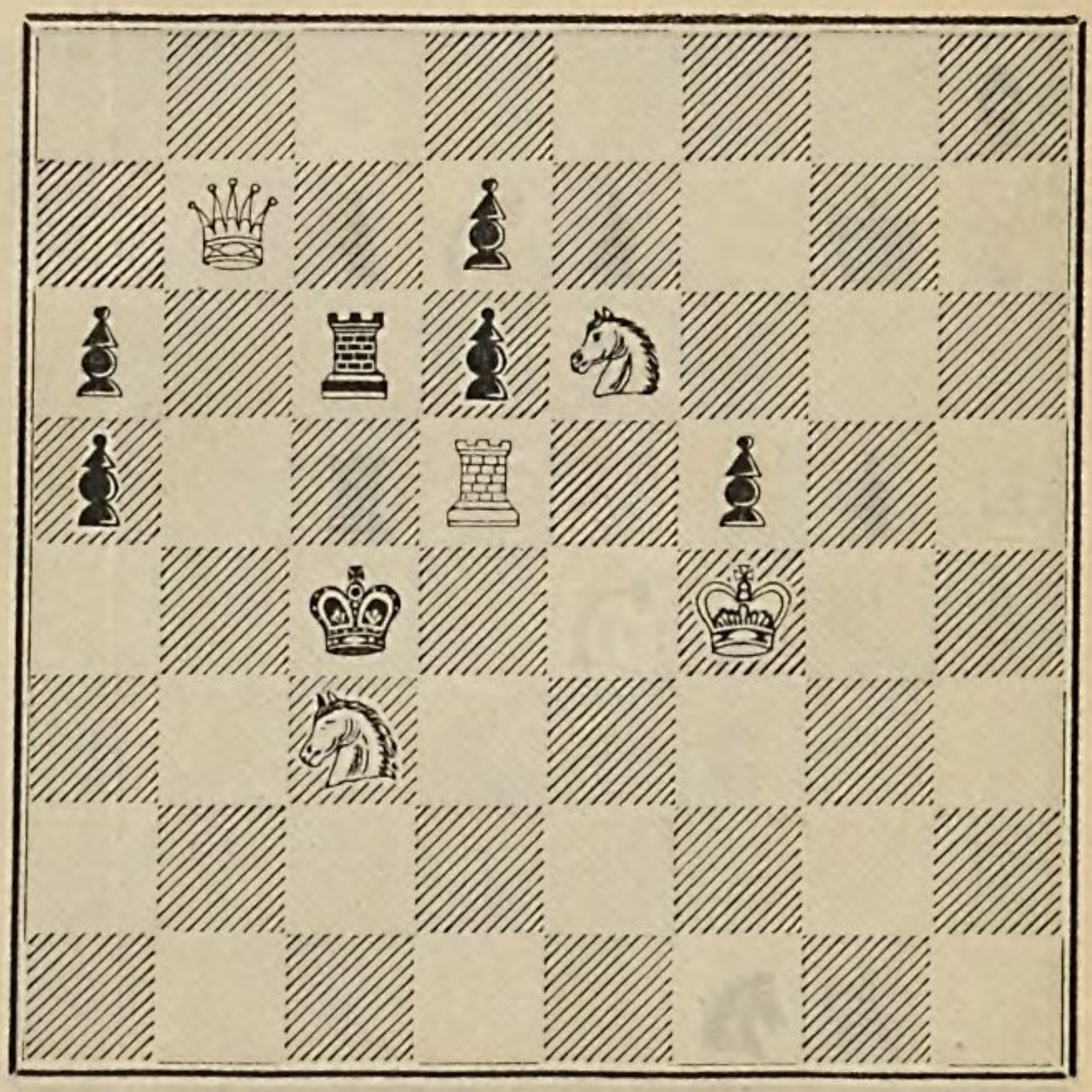
Mat in 4 Zügen.

83.



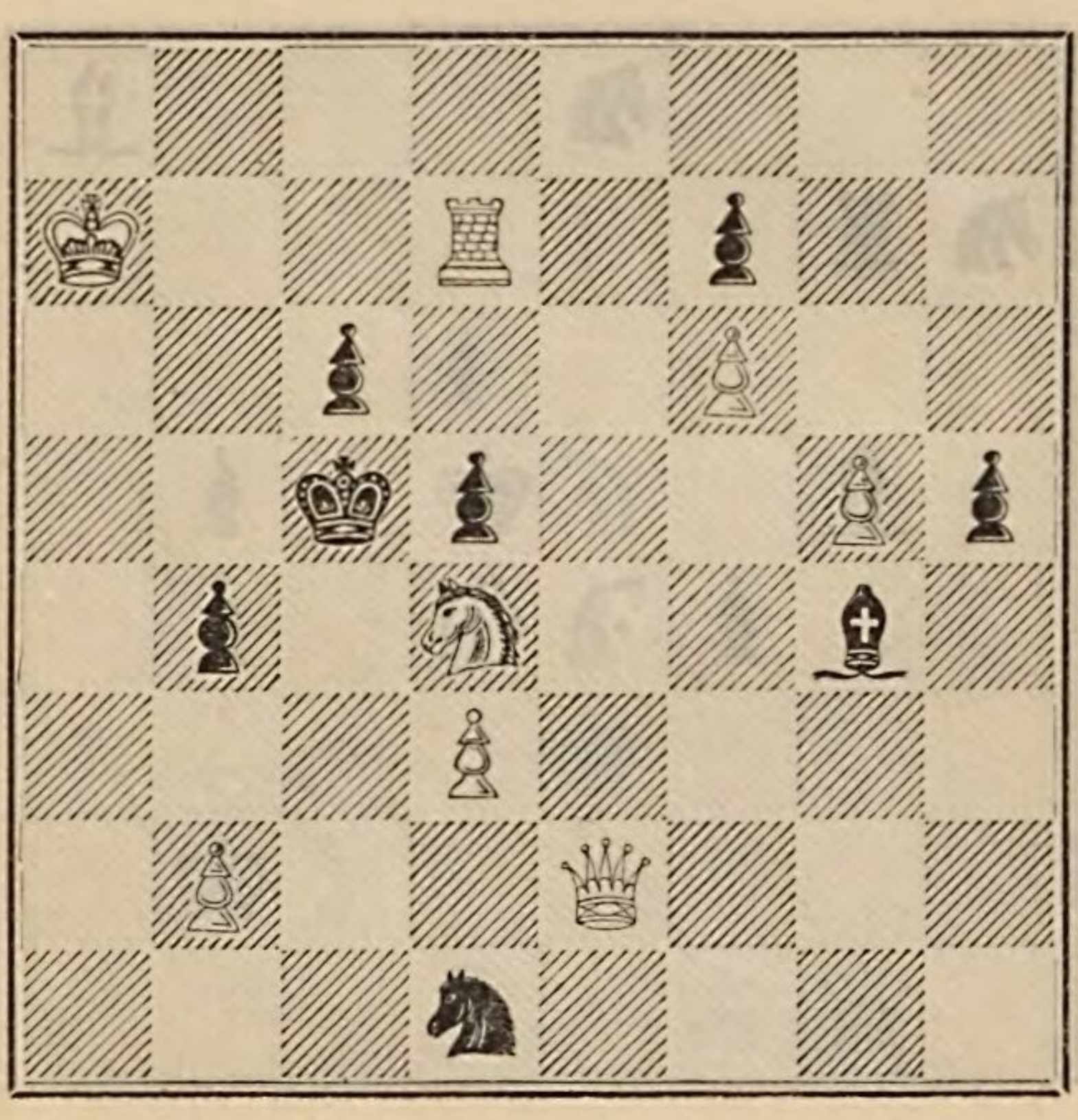
Mat in 4 Zügen.

84.



Mat in 4 Zügen.

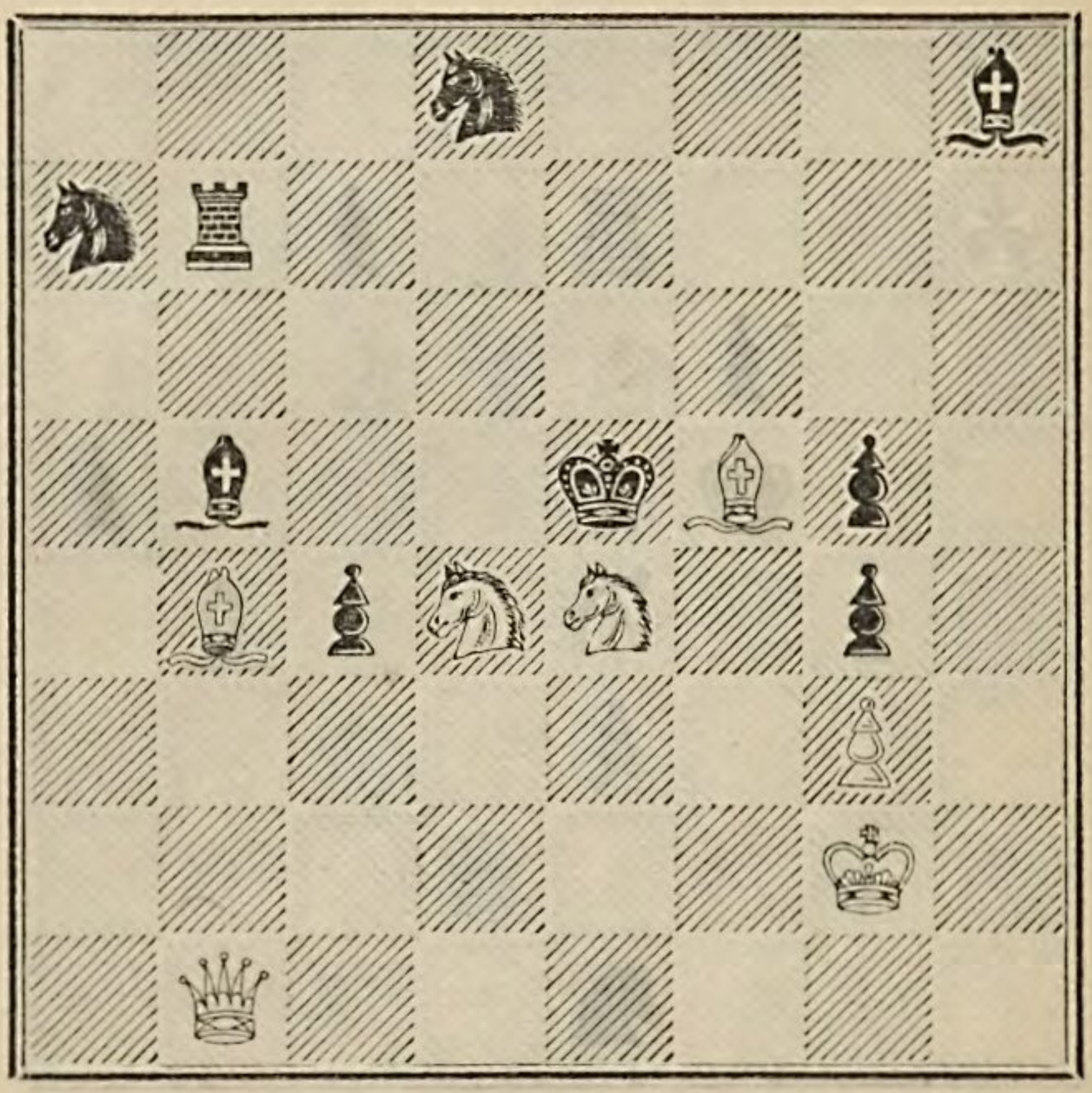
85.



Mat in 4 Zügen.

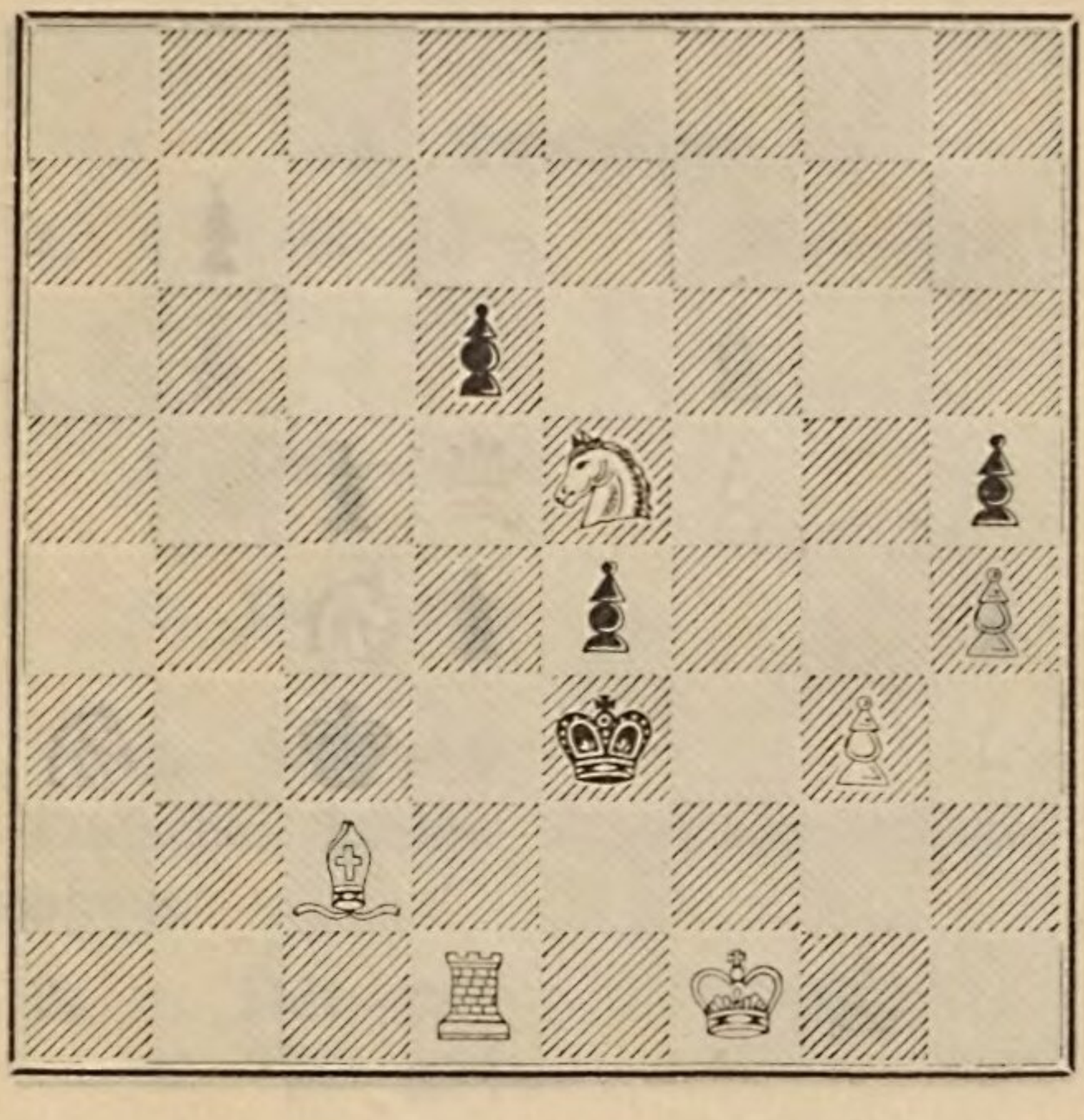
Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

86.



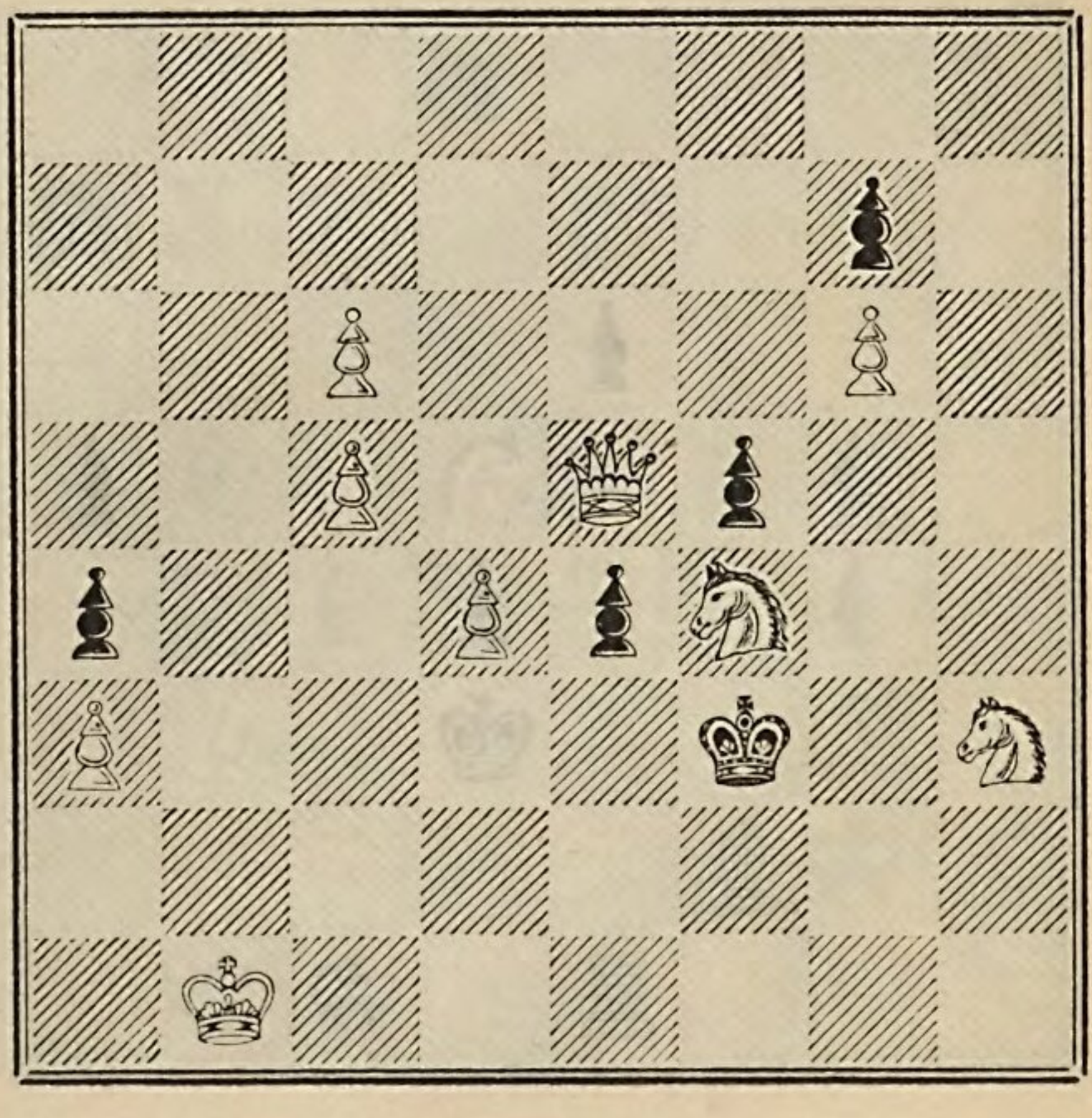
Mat in 4 Zügen.

87.



Mat in 4 Zügen.

88.



Mat in 4 Zügen.

Lösungen.

A. Zweizüger.

1. 1. Dd6—d6 Ka6—b7
2. Se6—c5‡.

1. .... Ka6—b5
2. Dd7—d3‡.

1. .... La8—b7
2. Dd7—d3‡.

1. .... Sc6 ~
2. Se6—c5‡.

Einfache, leichte Zugzwangsaufgabe; vgl. Einleitung.

2. 1. Dd1—f3 g4—f3:
2. Tg3—g5‡.

1. .... h4—g3:
2. Df3—h1‡.

1. .... h4—h3
2. Tg3—h3‡.

1. .... Lf5 ~
2. Df3—g4‡.

Wenn Schwarz am Zuge wäre, könnte Weiss sogleich matsetzen. Es handelt sich also nur

darum, einen Zug zu finden, der den bestehenden Zugzwang nicht stört. Aufgaben mit dieser Pointe findet man sehr häufig, besonders unter den Zweizügern.

3. 1. Le2—c4 d5—c4†
2. d4—d5‡.

1. .... f7—f6
2. Lc4—d5‡.

1. .... Ke6—f6
2. Dh3—h6‡.

Der den Anfänger verblüffende erste Zug, welcher Schwarz ein scheinbar gefährliches Schach gestattet, bildet die Idee.

4. 1. Dg1—a1 Kc5—d4:
2. Da1—g1‡.

1. .... Kc5—d6
2. Da1—a3‡.

1. .... Kc5—b6
2. Sf6—d7‡.

1. .... Kc5—b4
2. Da1—a3‡.

Ein eleganter Damenzug*) muss hier den Mangel einer scharfen Pointe ersetzen.

5. 1. Dh2—b8 Sa6—b8:
2. a7—b8S‡.

---

*) Der Ausdruck „elegant“ und ähnliche Wendungen sollen kein Selbstlob enthalten, sondern nur das in der Einleitung Gesagte erläutern.

1. . . . . Sa6 ~
2. Db8—c7 ♯.

1. . . . . Lc8—b7
2. Db8—e8 ♯.

1. . . . . ~
2. Db8—b5 ♯.

Die Verwandlung eines weissen Bauern in einen Springer ist ein beliebter Problemwitz. Vgl. 54.

6. 1. Lf6—a1 Dg7—a1 ♯
2. Dh1—a1 ♯.

1. . . . . Dg7 ~
2. La1:D ♯.

1. . . . . g5—h4:
2. La1—g7 ♯.

1. . . . . ~
2. Sh4—g6 ♯.

Wiederum eine Zugzwangsaufgabe mit Fesselungen der schwarzen Figuren.

7. 1. Dc8—h3 Th1—h3 ♯
2. f2—f3 ♯.

1. . . . . Kb6—a7
2. Se7—c8 ♯.

1. . . . . ~
2. Dh3—e3 ♯.

Die weisse Dame ist gezwungen, sich zu opfern, um den stärksten Gegenzug von Schwarz

Th1—h5, an welchem der Versuch 1. Dc8—e6 scheitert, zu verhindern.

8. 1. Dh3—f1 Ka3—b4
2. Ld4—c5 ‡.

1. .... Tf2—f8 †
2. Df1—f8 ‡.

1. .... Tf2—c2 †
2. Se1—c2 ‡.

1. .... Tf2 ~
2. Df1—f8 oder Se1—c2 ‡.

Der Damenzug nach f1, der wegen Ka3—b4 nothwendig ist, deckt das drohende Thurmschach auf f8 indirekt.

9. 1. Dg6—g7 Te7—e8:
2. Dg7—a7 ‡.

1. .... Te7—g7:
2. Tf1—f3 ‡.

1. .... Te7 ~
2. Dg7—a7 oder Tf1—f3 ‡.

1. .... Lh2—g3
2. Dg7—g3 ‡.

1. .... Lh2 ~
2. Dg7—g1 ‡.

1. .... Sf6 ~
2. Dg7—d4 ‡.

Diese Aufgabe hat eine gewisse Aehnlichkeit mit der vorigen. Der schwarze Thurm muss

eine von den Linien, die er verdeckt, frei geben und so das Mat ermöglichen.

10. 1. Df5—f6 Dd6—f6: (od. e6)
2. Sd3—b4 ∓.

1. .... Kc6—d5:
2. Df6—f3 ∓.

1. .... Kc6—d7
2. Sd3—e5 ∓.

1. .... Sb8—d7
2. Sd3—b4 ∓.

1. .... f7—g6:
2. Sd3—e5 ∓.

1. .... Lc7 ~
2. Df6—d6 ∓.

Das schon ziemlich verbrauchte Damenopfer wird hier durch elegante Wendungen in den Varianten gehoben.

11. 1. Lf4—g3 Kd4—c5:
2. Se5—d7 ∓.

1. .... Kd4—e3
2. Se5—c4 ∓.

1. .... ~
2. Lg3—f2 ∓.

Diese Aufgabe ist wohl schwieriger als die folgenden Nummern, steht aber in ästhetischer Hinsicht hinter denselben zurück.

12. 1. Dh7—h2 Ka5—b6:
2. Se5—c4 ∓.

1. . . . . Ka5—b4
2. Lf2—e1 ‡.

1. . . . . Se3 ~
2. Se5—c6 ‡.

1. . . . . Le6 ~
2. Lf2—e1 ‡.

Die indirekte Deckung des Tc7 durch die Dame und die gleichzeitige Fesselung der schwarzen Figuren bilden den Grundgedanken.

13. 1. De4—b4 d6—c5:
2. Sc5—e6 ‡.

1. . . . . Kd8—c7
2. Db4—a5 ‡.

1. . . . . ~
2. Db4—h4 ‡.

Das durch den ersten Zug ermöglichte elegante Springermat auf e6 ist als Pointe dieses Problems zu betrachten.

B. Dreizüger.

14. 1. Kc3—b4 Ke6—d6
2. Se7—d5 Kd6—d5:
3. De8—d7 ‡.

1. . . . . Ke6—f6
2. Se7—f5: Kf6—f5:
3. De8—f7 ‡.

Einfache Doppelwendung; vgl. Einleitung.

15. 1. Tc1—d1 Kd4—c5
2. Sg3—e2 d3—e2:
3. d2—d4 ‡.

Die Stellung eines Thurms (resp. der Dame) hinter einen Bauern, der dann von ihm gestützt Mat gibt, ist mit Recht in vielen Problemen verarbeitet worden. Hier liegt der Gedanke in der allereinfachsten Form vor. Aus den Aufgaben 40 und 62 mag man lernen, wie sich derselbe auch bei komplizirten Stellungen effektvoll verwerthen lässt.

16. 1. Sf2—h3 Kd4—e5
2. Sh3—g5 ~
3. Lh6—g7 oder Sg5—f3 ‡.

1. .... Lb6 ~
2. Sh3—g1 ~
3. Sg1—f3 ‡.

Die verschiedenen Springermanöver, um den Punkt f3 zu erreichen, sind für den Anfänger lehrreich.

17. 1. Td1—c1 a4—a3
2. Ld3—c2 Kd5—c4:
3. Lc2—c4 ‡.

Der kleine Witz der Aufgabe liegt im zweiten Zuge.

18. 1. Dd1—d2 g6—f5:
2. f2—f4 † ~
3. Dd2—a2, Le6—d5, Dd2—d5 ‡.

1. . . . . Th4—e4
2. f2—f4† Te4—f4:
3. Dd2—d5 ‡.

1. . . . . ~
2. Dd2—e3† Th4—e4
3. f2—f4 ‡.

Beachtenswerth ist das Mat durch die Dame auf a2.

19.
1. Lf8—b4 Ke5—d5:
2. Ke3—f4 Kd5—d4
3. Th6—d6 ‡.

4. . . . . Ke5—f5
5. Lb4—e7 Kf5—e5
6. Th6—h5 ‡.

Zwei ganz gleiche Matstellungen bei geringen Mitteln!

20.
1. Dh5—d1 d6—c5:
2. Sd2—c4† d5—c4:
3. Dd1—d8 ‡.

4. . . . . g3—g2
5. Dd1—g1 ~
6. Dg1—c5: oder Sd2—c4 ‡.

Der Einleitungszug, verbunden mit der Bahnung der d-Linie für das entscheidende Damenschach auf d8 ist ein echter Problemgedanke.

21.
1. Lg1—b6 Kb8—b7:
2. Db1—e4† Kb7 ~
3. De4—b4 oder Lb6 - c7 ‡.

1. . . . . Sa1—b3 od. Sd1—b2
2. Lb6—c7† Kb8—b7:
3. Db1—e4 ‡.

1. . . . . La7—b6:
2. Db1—b6: ~
3. Lb7—c6 ‡.

Weiss muss beide Läufer opfern, um das Mat zu erzwingen.

22. 1. Tg6—g2 Dd1—g4
2. Ta3—h3† ~
3. Tg2—h2 oder Lf4—g5 ‡.

Alle Schachs, welche die Dame geben kann, sind unschädlich. Ihr stärkster Gegenzug ermöglicht ein elegantes Thurmopfer.

23. 1. Sg7—h5 Td6—e6:!
2. Te4—e5† ~
3. e2—e4, Sh5—f4, Tc3—c5 ‡.

Ein Thurmopfer mit verschiedenartigen Matwendungen.

24. 1. Db6—b1 h2—g1 D:
2. Sd1—f2† Kh1—h2
3. Db1—b8 ‡.

1. . . . . Kh1—g1:
2. Sd1—c3† Kg1—f2
3. Sc3—e4 ‡.

Der Damenzug nach b1 bereitet einerseits

ein tödtliches Abzugschach vor, andererseits bewirkt er die Fesselung der schwarzen Königin.

25. 1. Tc5—c2 d3—c2:
2. Lf8—h6 ~
3. Lh6—e3 ∓.

Dieser, wie den beiden folgenden Nummern, liegt in etwas abweichender Behandlung dasselbe Motiv zu Gruude: Mit vorausgehendem Thurmopfer, das die Linie frei macht, gelangt der Läufer auf das entscheidende Feld. Wie vielfach dieselbe Idee, ohne dass die Aehnlichkeit auffällig wird, benutzt werden kann, mögen diese drei Aufgaben beweisen.

26. 1. Tf7—f2 g3—f2:
2. Lg1—h2 ~
3. Lh2—b8 ∓.

1. .... Lg2 ~ (od. ~)
2. Tf2—a2 † Da1—a2:
3. Lg1—d4 ∓.

Vgl. Anmerkung zu 25.

27. 1. Ld3—b5 c6—d5:
2. Tf7—f5 g6—f5:
3. Lb5—e8 ∓.

1. .... c6—b5:
2. Tf7—f1 b5—b4
3. Tf1—h1 ∓.

Vgl. Anmerkung zu 25.

28. 1. Lh8—e5 Ke4—e5:
2. Db3—d5† Sf4—d5:
3. Sb6—c4 ‡.

Dass dies Problem nur ein Hauptspiel hat, erhöht seinen Werth. Jede Variante würde seiner einfachen Schönheit schaden.

29. 1. e2—e4 Kc5—d4:
2. Dh4—g5 e6—c5
3. Dg5—g1 ‡.

1. .... e6—e5
2. Dh4—d8 ~
3. Dd8—b6, Dd8—c7, Td4—c4 ‡.

1. .... Kc5 ~
2. Dh4—d8 (†) ~
3. Td4—c4 oder Td4—a4 ‡.

Bietet dem Löser bei einfacher Aufstellung mehrere elegante Varianten.

30. 1. Da7—f2 Kf6—e7:
2. Lf4—d6† Ke7 ~
3. Df2—c5 oder Df2—f8 ‡.

1. .... Kf6—g7
2. Lf4—e5† Kg7 ~
3. Df2—h4 ‡.

1. .... ~
2. Lf4—h6† K ~
3. Df2—f8 oder Df2—f4 ‡.

Die verschiedenen Abzüge des Läufers haben Matstellungen in Gefolge, die der Anfänger sich

genau einprägen mag, da er ihnen vielfach in Aufgaben begegnen wird.

31. 1. Dg1—a7 Kf6—e6 (e7)
2. Da7—f2 Ke6 ~
3. Df2—f7, Df2—f5 ‡.

1. .... ~
2. Lc7—f4(†) ~
3. Da7—f7, Da7—e3, Lf4—e5 ‡.

Das Problem hat eine ähnliche Idee wie 30, nur dass sein Schwerpunkt ausschliesslich in den ersten Zug gelegt ist, der sich hier besonders wirksam ausnimmt.

32. 1. De8—a4 a6—a5
2. Sb4—a2 ~
3. Sa2—c3, Da4—d1, Da4—e4 ‡.

1. .... Kb1—c1
2. Da4—c6† Kc1—b1
3. Dc6—h1‡.

Es existirt ein ganz ähnliches Problem von Samuel Loyd, dem berühmten amerikanischen Problemkomponisten. Diese Aufgabe ist ein Beweis mehr, dass zwei Komponisten, ohne dass an ein Plagiat zu denken ist, recht gut denselben Gedanken haben können. (Vgl. „Deutsche Schachzeitung“ 1883: Original und Nachbildung.)

33. 1. Db7—b8 Lh6—f8
2. Te7—g7† ~
3. Se8—f6 oder Db8—h2 ‡.

1. . . . . Sd7—b8:
2. Se8—f6† Kg8 ~
3. Te7—f7 oder Te7—h7 ‡.

1. . . . . Kg8—f8
2. Te7—f7† Kf8—g8
3. Se8—f6 ‡.

1. . . . . ~
2. Se8—f6† ~
3. Te7—h7 ‡.

Die Aufgabe illustrirt die durchschlagende Kraft eines Doppelschachs.

34. 1. Lf1—h3 Lg6—f5
2. Dh4—e4† ~
3. Lh3—e6 oder Lh3—g2 ‡.

1. . . . . Sb2—c4†
2. Dh4—c4 ‡ Kd5—c4:
3. Lh3—e6 ‡.

1. . . . . e5—e4
2. Lh3—e6† Kd5—e5
3. Dh4—h8 ‡.

1. . . . . Lh2—f4
2. Lh3—e6† Ld5—e4
3. Dh4—h1 ‡.

1. . . . . Lg6—f7
2. Lh3—g2† e5—e4
3. Dh4—e4 ‡.

Ein doppelseitiges Damenopfer! Bemerkenswerth ist, dass die Dame in den Varianten auf den beiden Eckfeldern h8 und h1 Mat giebt.

35. 1. f2—f3 Ke5—d5:
2. Tf4—d4† Se6—d4:
3. Sb5—c7 ∓.

1. .... g6—g5
2. Tf4—f5† Ke5—f5:
3. Le4—f3 ∓.

1. .... Se6—f4:
2. Ld5—c4 g6—g5
3. d2—d4 ∓.

1. .... Se6 ~
2. Tf4 - e4†† Ke5—d5:
3. Sb5—c7 ∓.

Zweifaches Thurmopfer zur Freimachung der Läuferlinie. Vgl. 45.

36. 1. Ld5—e6 Sg7—e6:
2. Db3—d5† ~
3. Tf8—f5 oder Sa5—c4 ∓.

1. .... Td6—e6:
2. Sa5—c4† Ke5—d5
3. Db3—b5 ∓.

1. .... ~
2. Sa5—c6† ~
3. Db3—d5 ∓.

Die Matstellungen erinnern an 23.

37. 1. Kc3—d3 Le7—f6:
2. Db5—c5 ~
3. La5—c7, Dc5—d4, Dc5—e3 ∓.

. . . . Ke5—f6:
2. Db5—b2† Kf6—g5
3. La5—d2 ∓.

Ein Damenopfer mit einleitendem Königszuge.

38. 1. Lh1—d5 Kd3—d4:
2. Sd8—e6† Kd4 ~
3. Dc1—c5 oder Ld5—c4 ∓.

1. . . . . Kd3—e2
2. Ld5—c4† Ke2—f3
3. Dc1—h1 ∓.

1. . . . . La4—b3 (od. ~)
2. Ld5—c4†. ~
3. Dc1—d1 oder Sd8—e6 ∓.

Der Läuferzug bringt verschiedenartige Varianten mit sich.

39. 1. Sa3—b1 c6—c5
2. Tc1—c4† Kb4—c4:
3. Ta1—a4 ∓.

1. . . . . a6—a5
2. Ta1—a4† Kb4—a4:
3. Tc1—c4 ∓

1. . . . . ~
2. Sb1—d2 ~
3. Tc1—c4 oder Sd4—c6 ∓.

Einfache Doppelwendung. Vgl. Einleitung.

40. 1. De3—g1 e4—f3:
2. Sh1—f2 ~
3 g2—g4, Dg1—h1, Dg1—d1 ∓.

1. .... ~
2. Dg1—h2† g3—h2:
3. g2—g4 ∓.

Vgl. Anmerkung zu 15.

41. 1. Kg8—f7 d6—c5:
2. Tc2—c4† Kd4 ~
3. De8—a4 oder De8—b8 ∓.

1. .... d3—c2: (g3—g2)
2. De8—a4† Kd4 ~
3. d2—d4 oder Sc5—d3 ∓.

1. .... Kd4—e5
2. De8—h8† Ke5—f4
3. Dh8—f6 ∓.

Recht verschiedenartige Matstellungen sind hier zu einem Ganzen vereinigt.

42. 1. Da4—c4 a5—a4
2. Dc4—e2 ~
3. e4—d5:, De2—b5, De2—h5 ∓.

1. .... f7 ~
2. Sd5—c7† Ke8—e7
3. Dc4—e6 ∓.

1. .... c6—d5:
2. Dc4—c7 ~
3. Dc7—d7 ∓.

In dem Damenzuge nach e2 liegt die Pointe der Aufgabe.

43. 1. Ld8—c7 Lc2—e4:
2. Sd6—b5† Kd4—c5
3. Lc7—d6 ∓.

1. .... Sg2—e3
2. Sd6—b5† Kd4—e4:
3. f2—f3 ∓.

1. .... Sg2—e1 (h4)
2. e2—e3† Kd4 ~
3. Lf7—c4 oder f2—f4 ∓.

1. .... ~
2. Sd6—f5† Kd4—e4:
3. f2—f3 ∓.

Ein stiller Läuferzug führt die Entscheidung herbei.

44. 1. Sc5—a6 b7—a6:
2. Sb6—d5 ~
3. Sd5—c3 oder Dd6—b4 ∓.

1. .... Kb5—a6:
2. Dd6—b4 a7—b6:
3. Db4—a4 ∓.

1. .... Kb5—a5
2. Sa6—c7 ~
3. Dd6—a3 oder Dd6—c5 ∓.

1. .... a7—b6:
2. Dd6—b4† Kb5 ~
3. Db4—a4 oder Sa6—b8 ∓.

Aufgaben mit Dame und zwei Springern bilden ein Thema, das unzählige Variationen zulässt. In der Regel haben sie ein lebhaftes Variantenspiel und ihre Schwierigkeit ist oft sehr

bedeutend, da der Wirkungskreis zweier Springer in seinem ganzen Umfange schwer zu übersehen ist. Bei derartigen Vorzügen kann es kaum wunderbar erscheinen, dass dies dankbare, anscheinend unerschöpfliche Gebiet von jeher von Problemkomponisten mit Vorliebe kultivirt wurde.

45. 1. Sd2—e4 Kf5—e4:
2. Td5—d4 † † Ke4 ~
3. Dh6—b6 oder La8—e4 ‡.

1. . . . . Td8—d5:
2. La8—d5: ~
3. Dh6—g5 oder Dh6—f6 ‡.

1. . . . . ~
2. Td5—e5 † Kf5—e5:
3. Dh6—f6 ‡.

Vgl. Anmerkung zu 35.

46. 1. Ld7—f5 Kc4—d5
2. Lf5—e4 † Kd5 ~
3. Da3—f3, Da3—b4, Da3—e7: ‡.

1. . . . . Kc4—b5
2. Sc6—e5 ~
3. Lf5—d3, Lf5—d7 ‡.

1. . . . . e7—e6
2. Da3—b4 † Kc4—d5
3. Lf5—e4 ‡.

1. . . . . e7—e5
2. Da3—b4 † Kc4—d5
3. Sc6—e7 ‡.

1. . . . . f7—f6
2. Lf5—e6† Kc4—b5
3. Sc6—d4 ‡.

1. . . . . b6—b5
2. Lf5—e4 ~
3. Da3—b4 ‡.

Eine Zugzwangsaufgabe in grösserem Stil.

47. 1. Sg6—f8 Kd4—e5:
2. Dh6—f4† Ke5—f4:
3. Sf8—g6 ‡.

1. . . . . Kd4—c5
2. Dh6—b6† Kc5—b6:
3. Sf8—d7 ‡.

1. . . . . Sg3—e4
2. Se5—f3† Kd4—d3:
3. Dh6—a6 ‡.

1. . . . . Lb4 d6
2. Dh6—f4† ~
3. Sf8—d7 oder Sf8—e6 ‡.

1. . . . . ~
2. Dh6—b6† ~
3. Sf8—g6, Db6—b2, c7—c8D ‡.

Wiederum ein doppeltes Damenopfer mit zahlreichen Varianten.

48. 1. Da6—a3 Ke5—e4
2. Da3—f3† Ke4 ~
3. La2—d5, Df3—e3, Df3—f4 ‡.

1. .... Ke5—f5
2. Da3—f3† Kf5 ~
3. Df3—f7 oder Df3—f4 ∓.

1. .... Ke5—f6
2. Da3—f8† Kf6 ~
3. Df8—f7 oder Df8—f4 ∓.

1. .... d7—d6
2. Da3—e3† Ke5 ~
3. De3—g5 oder De3—e6 ∓.

1. .... ~
2. Da3—e7† Ke5 ~
3. De7—e3 oder La2—b1 ∓.

Die Wendungen mit Dame und zwei Läufern geben ein an Abwechslung reiches Bild. Im Allgemeinen gilt über derartige Aufgaben das zu 44 Gesagte mit gewissen Einschränkungen.

49. 1. Dh7—h3 Lf1—h3:
2. Sc3—e2† Kd4—e5:
3. Ld2—f4 ∓.

1. .... Db2—c3:
2. Dh3—d3† ~
3. Se5—c6, Se5—f3 ∓.

1. .... Kd4—e5
2. Dh3—h8† ~
3. Dh8—d4 oder Dh8—f6 ∓.

1. .... Db2—b3:
2. Se5—c6† Kd4—c4
3. Dh3—f1 ∓.

1. .... Lf1—b5:
2. Se5—f3† Kd4—d3
3. Dh3—f1 ‡.

Auf Se4—g3 entscheidet Dh3—g3:. Vgl. Anmerkung zu 47.

50.
1. Se5—c6 Ke4—d5:
2. Sc6—e7† Kd5 ~
3. Tb3—e3, d2—d3 ‡.

1. .... d7—e6:
2. Td5—d4‡ Ke4—f5
3. Tb3—f3 ‡.

1. .... d7—c6:
2. Td5—h5: ~
3. Tb3—e3 ‡.

Elegantes Hauptspiel ohne bemerkenswerthe Varianten.

51.
1. Tc3—c4 Lh6—g5
2. Db8—f4† ~
3. d4—d5, Sd7—f6, Tc4—c5‡.

1. .... Lf7—c4:
2. Sd7—f6‡ ~
3. Db8—b2 oder Db8—e5 ‡.

1. .... Ke4—d5
2. Sd7—b6† Kd5 ~
3. d4—d5 oder Tc4—c5‡.

1. .... Lf7 ~
2. Sd7—f6 Tf8—f6:
3. Db8—e5 ‡.

Originelle Matstellungen bilden den Hauptreiz dieser Aufgabe.

52. 1. Db4—c4 Ke5—f4
2. Sd4—f5† Kf4 ~
3. Dc4—f1, Dc4—h4, Dc4—e4 ‡.

1. .... Ke5—d6:
2. Dc4—e6† Kd6—c5
3. Sd4—b3 ‡.

1. .... e7—e6
2. Sd4—f5 ~
3. Sd6—f7 ‡.

1. .... e7—d6:
2. Sd4—f3† Ke5—f5
3. Dc4—g4 ‡.

Vgl. Anmerkung zu 44.

53. 1. Lb1—c2 b3—c2:
2. Le5—f4 f7—f6 (sonst Da5—e5 ‡)
3. Da5—a2 ‡.

Eine scharfe Pointe! Die Varianten sind leicht und bedeutungslos.

54. 1. Db4—e8 Lf7—e8†
2. d6—d7† Ke5—f6
3. d7—e8S ‡.

1. .... Sg8—e7:
2. d6—e7‡ Ke5 ~
3. Sc8—b6 oder De8—f7 ‡.

1. .... Ke5—f6

2. De8—f7† Kf6—e5
3. d6—d7 ∓.

1. .... ~
2. d6—d7† Ke5—f6
3. De8—f7, De8—g6 ∓.

Diese Aufgabe vereinigt die Gedanken von 5 und 7.

55. 1. Th8—g8 Se6—f8
2. e7—f8 L Ka8—b8:
3. Lf8—c5 ∓.

1. .... Se6—d8
2. e7—d8 S Ka8—b8
3. Sd8—c6 ∓.

1. .... Se6 ~
2. e7—e8 D ~
3. De8—c6 ∓.

Der weisse Bauer verwandelt sich in drei verschiedene Figuren.

56. 1. Sa3—c2 La6 - c4
2. Dg5—c1 ~
3. Dc1—h1, Dc1—h6, Sc2—b4 ∓.

Auf alle anderen Gegenzüge von Schwarz erfolgt sofortiges Mat. Der Damenzug nach c1 ist überraschend.

57. 1. Dh2—h4 Ka3—a2:
2. Tf5—f3 ~
3. Dh4—a4 oder Tf3—a3 ∓.

1. .... Ka3 ~
2. Dh4—d8 ~
3. Dd8—a5 oder Dd8—d2 ∓.

Durch ein verstecktes Thurmopfer wird die etwas deplazirte Dame wirksam ins Spiel gebracht.

58. 1. Lf4—h2 b6—b5
2. Te3—g3 Kd4—e5:
3. Tg3—d3 ∓.

Der Gedanke, einen Läufer zurückzuziehen und dann seine Wirksamkeit durch einen vorgeschobenen Steiu für kurze Zeit zu unterbrechen, ist zwar alt, imponirt aber immer wieder, insbesondere wenn die Nothwendigkeit des Rückzuges nicht sofort in die Augen springt. Vgl. 74 u. 82.

59. 1. De8—e6 d6—e5:
2. De6—d7 ~
3. Dd7—h7, Sd5—f6, Sd5—c3 ∓.

1. .... d6—c5:
2. Se5—f3† Ke4—d3
3. Sd5—f4 ∓.

1. .... c6—d5:
2. De6—g4† Ke4—e5:
3. Lc5—d4 ∓.

Nach dem zweiten Damenzug von Weiss entsteht Zugzwang.

60. 1. Ld4—e5 Kc6—d5:
2. Kb4—b5: Te8—e5: (sonst c2—c4 ∓)
3. Dh5—d1 ∓.

1. .... Te8—e6
2. Dh5—g6 ~
3. Sd5—e7 oder Dg6—e4 ‡.

1. .... Te8—e5:
2. Dh5—e5: ~
3. Sd5—e7 ‡.

1. .... Sg1 ~
2. Sd5—e7† Te8—e7:
3. Dh5—f3 ‡.

1. .... Sd8—e6
2. Dh5—e8‡ Kc6—d5:
3. De8—e6‡.

1. .... Sd8—f7 (b7)
2. Dh5—g6† ~
3. Dg6—e4, Sd5—e7, Dg6—d6‡.

Eine Zugzwangsaufgabe in grossem Stil.

61. 1. Kh2—h3 f4—f3
2. Te1—d1† ~
3. Db2—h2 oder Db2—e5 ‡.

1. .... Kd6—c7
2. Db2—e5† Kc7—d8:
3. De5—b8 ‡.

1. .... c5—c4
2. Db2—d4† Kd6—c7
3. Dd4—b6 ‡.

Die Diagonale h2—b8 muss für die weisse Dame freigemacht werden.

62. 1. Db1—e1 e5—d4:
2. Tf5—d5† c6—d5:
3. e4—e5 ∓.

1. .... Tb8—c8: (La8—b7)
2. Ld4—e5∓ Kd6—c5:
3. De1—a5 ∓.

1. .... Tb8 ~
2. Tc8—d8† Kd6—c7
3. Sc5—e6 ∓.

1. .... Sh5—f6:
2. Tf5—f6∓ Kd6—e7
3. Tf6—e6 ∓.

1. .... Sh5—g3†
2. De1—g3: ~
3. Dg3—e5 ∓.

1. .... Sh5 ~
2. De1—a5 ~
3. Da5—d8 oder Ld4—e5 ∓.

Vgl. Anmerkung zu 15.

63. 1. Tg3—g5 e5—e4
2. Dc5—b4 ~
3. Db4—e1, Db4—e7, Sd4—f3 ∓.

1. .... e5—d4:
2. Dc5—e7 Lf4—g5: (sonst Tg5—g4∓)
3. De7—e1 ∓.

1. .... Lf4—g5:
2. Sd4—f5† g6—f5:
3. Dc5—f2 ∓.

Die etwas derbe Drohung des ersten Zuges wird durch die Feinheit des zweiten gemildert.

64. 1. Kg2—f2 Sa1—c2
2. Df3—d3† Kd4—d3‡
3. Sd7—c5 ‡.

1. .... Tc4—c5
2. Sd7—f8† ~
3. Df3—f4, Df3—d5:, Df3—e4 ‡.

1. .... Tc4—c6:
2. Df3—e3† Kd4 ~
3. Sd7—b6 oder Sd7—e5 ‡.

1. .... Tc4 ~, La7 ~, f7 ~
2. Kf2—e2 ~
3. Df3—d3 ‡.

1. .... b3—b2, c3—c2, f7 ~
2. Df3—e3† Kd4—d5
3. Sd7—b8 ‡.

Der anscheinend gewagte Königszug birgt in Wahrheit eine doppelte Drohung, weshalb die Aufgabe auch nicht frei ist von Duals. Vgl. Einleitung).

65. 1. Le4—f5 Kd4—e5:
2. Sa7—c6† Ke5 ~
3. Lf5—e4 oder Sc5—e6 ‡.

1. .... Kd4—c3:
2. Sa7—b5† Kc3—c4
3. Lf5—d3 ‡.

1. . . . . d6—e5:
2. Sa7—b5 † Kd4—d5
3. Lf5—e4 ∓.

1. . . . . b4—c3:
2. Sa7—c6 † Kd4—c4
3. Lf5—d3 ∓.

1. . . . . d6—d5
2. Sa7—b5 † Kd4—e5:
3. Sc5—d3 ∓.

1. . . . . d6—c5:
2. Tc3—c5: ~
3. Sa7 ~ ∓.

1. . . . . ~
2. Te5—e4 † Kd4 ~
3. Lf5—e6 oder Sa7—b5 ∓.

Doppelte Doppelwendung! Vgl. Einleitung.

66. 1. Se3—c4 Kd4—c5:
2. Tb6—c6 † Kc5 ~
3. Dh3—c8, Dh3—a3, Dh3—e3 ∓.

1. . . . . d5—c4:
2. Tb6—d6 † Kd4—c5:
3. Dh3—a3 ∓.

1. . . . . Kd4—c4:
2. Sc5—e6 ~
4. Dh3—b3 oder Db3—f1 ∓.

1. . . . . ~
2. Sc5—e6 † Kd4 ~
3. Se4—d6, Dh3—b3, Dh3—f1 ∓.

Das Thurmopfer besticht durch Eleganz.

67. 1. Dd7—d8 Kd4—e3
2. Sg3—f1 †. ~
3. Dd8—g5, Td2—f2, Sa3—b5 ‡.

1. .... Kd4—c3
2. Sa3—b1† ~
3. Dd8—a5, Td2—b2, Sg3—f5 ‡.

1. .... e5—e4
2. Dd8—f6† Kd4—d5:
3. a7—a8 D ‡.

1. .... c5—c4
2. Dd8—b6† Kd4—d5
3. a7—a8 D ‡.

Schon die Symmetrie der Stellung lässt eine doppelseitige Lösung vermuthen. Derartige Aufgaben sind in der Regel leicht zu lösen, da die Wahl der Anfangszüge zu beschränkt ist.

68. 1. Db3—c2 Lb7—c8:
2. Tb6—b8† Ka8—b8:
3. c6—c7 ‡.

1. .... Lb7—a6
2. c6—c7† ~
3. Tb6—b8 oder Lh1—b7 ‡.

1. .... Sa7—c8:
2. c6—b7† Ka8 ~
3. b7—c8 S ‡.

1. .... Sa7—c6: (Lb7—c6:)
2. Dc2—c6: ~
3. Lh1—c6 oder Dc6—b7 ‡.

1. .... Sa7—b5
2. Tb6—b7: ~
3. Sc8—b6 ‡.

1. .... Ka8—b8
2. c6 – c7 † Kb8 ~
3. Lh1—b7 ‡.

1. .... ~
2. c6—b7 † Ka8—b8
3. Dc2—h2 ‡.

Der erste Zug ist nicht allzuschwer zu finden. Die zahlreichen Varianten jedoch werden den Löser längere Zeit aufhalten.

69. 1. De8—a8 c6—c5
2. Da8 - b8 † Kd6 ~
3. Lg4—d7, Sb6—d5 ‡.

1. .... Kd6—c5
2. Da8—a5 † Kc5—d6
3. Sb6—c8 ‡.

1. .... Kd6—c7
2. Sb6—c4 c6—c5
3. Da8—c8 ‡.

1. .... Kd6—e7
2. Da8—b8 ~
3. Db8—d6 oder Sb6—d5 ‡.

1. .... Kd6—e5
2. Da8—d8 ~
3. Dd8—e7 oder Dd8—d4 ‡.

Ein stiller Damenzug ohne jede Drohung

bildet die Einleitung. Derartige Probleme sind häufig sehr schwer zu lösen. Der feinfühlige Löser zieht sie mit Recht wegen ihrer eleganten Anspruchslosigkeit selbst den glänzendsten Opferkombinationen vor.

70.

1. De7—d8 Ke4—e5:
2. Ke2—f3 Lb8—d6 (sonst d2—d4 ∓)
3. Dd8—h8 ∓.

1. .... Lb8—d6
2. Dd8—h4† Ke4—e5:
3. d2—d4 ∓.

1. .... Lb8—e5:
2. d2—d3† Ke4—f4
3. Dd8—h4 ∓.

1. .... ~
2. Dd8—d4† c5—d4:
3. d2—d3 ∓.

Dies Problem darf wohl auf das Prädikat „schwierig“ Anspruch erheben. Es wurde zusammen mit 12; 44, 84 im fünften amerikanischen Problemturnier mit dem ersten Preis gekrönt. In zwei verschiedenen Varianten eine so ausser-gewöhnliche Matstellung zu wiederholen, dürfte nur in den seltensten Fällen gelingen. Es ist oft merkwürdig, wie ein glücklicher Zufall dem Komponisten in die Hände arbeitet.

C. Vierzüger.

71.

1.	Se6—c5	d6—c5:
2.	Tg4—g3	c5—d4:
3.	Tg3—c3†	d4—c3:
4.	b2—b3 ‡.	

Die wiederholt eintretende Patmöglichkeit lässt dieser Aufgabe leicht ins Herz sehen.

72.

1.	Ta5—a8	d7—e6:
2.	Ta8—e8	e6—d5:
3.	Se7—g6††	Ke5—f5
4.	Sg6—h4 ‡.	

Der Thurm wird auf Umwegen in die entscheidende Stellung gebracht.

73.

1.	Ta4—e4	c6—c5
2.	Le8—a4	c5—c4
3.	d3—c4‡	Kd5—e4:
4.	La4—c2 ‡.	

Die Pointe liegt im dritten Zuge.

74.

1.	Lf6—h8	f5—f4
2.	Se6—g7	Ke4—d4:
3.	Sg7—f5††	Kd4 ~
4.	Lh8—d4 oder Sf5—d6 ‡.	

Vgl. Anmerkung zu 58.

75.

1.	Dd7—d8	g6—g5
2.	Ke8—d7	Ke4—d5:
3.	Dd8—a8†	Kd5—c5:
4.	Da8—a5 ‡.	

Die Anwendung der Idee von 58 auf die Dame.

76.

1.	Lc5—f8	Ke4—d4:
2.	Kg7—f6	Kd4—e4
3.	Lf8—g7	Ke4—d4
4.	Kf6—f5 ∓.	

Die Aufgabe lässt sich mit den vorigen nicht in eine Kategorie bringen. Sie repräsentirt nur ein verstecktes Läufermanöver.

77.

1.	Le1—b4	Kh4—h5
2.	Tg3—h3†	g4—h3:
3.	Se4—f6†	Kh5 ~
4.	Lb4—f8 oder Lb6—e1 ∓.	

Probleme, die eine besonders scharf ausgeprägte Pointe besitzen, haben in der Regel keine Varianten oder dieselben sind untergeordneter Natur (vgl. Anmerkung zu 53). Bedarf der Komponist zur Durchführung einer solchen Idee eines grossen Apparates, der dann auch Varianten ins Leben ruft, so werden sich zugleich Mängel der Konstruktion miteinstellen, denen in den meisten Fällen nicht abgeholfen werden kann, z. B. Duals (vgl. Einleitung).

78.

1.	Se3—d5:	Dg8—d5∓
2.	Da3—f3	g4—f3∓
3.	Kg2—h3	~
4.	g3—g4∓.	

	1.	. . . .	Se7—d5:
	2.	Da3—d3	Dg8—f8:
	3.	Tb5—d5†	Df8—f5
	4.	Dd3—f5‡.	

Ueber die zahlreichen Doppelzüge vgl. Anmerkung zu 77.

79.	1.	Sc6—e5	h6—h5
	2.	Se5—g4	h5—g4:
	3.	Db3—g3	~
	4.	h3—g4:, Dg3—h3:, Dg3—g2‡.	
	1.	. . . .	Kh1—h2 (oder ~)
	2.	Se5—g4†	Kh2—h1
	3.	Sg4—f2†	Kh1—h2
	4.	Db3—b8‡.	

Springer und Dame opfern sich, um die h-Linie dem Thurm zu öffnen.

80.	1.	Ld5—c6	f5—e4:
	2.	Sd6—f5†	Ke7—e6:
	3.	Lc6—e8	~
	4.	Sf5—g7 oder Le8—d7‡.	
	1.	. . . .	. . . .
	2.	. . . .	Ke7—f7
	3.	Lc6—d7	Sg8—e7
	4.	Sf5—h6‡.	

Diese Aufgabe veranschaulicht das Ineinandergreifen von Springer und Läufer.

81.	1.	Tc5—c7	Lb6—c7:
	2.	Sg4—e3	f6—f5

3.	e4—f5 ‡	Ke6—f6
4.	Sg3—e4 ‡.	
1.	....	....
2.	....	d6—d5
3.	e4—d5 ‡	Ke6—d6
4.	Sg3—e4 ‡.	
1.	....	....
2.	....	g7—g6 (oder ~)
3.	Sg3—f5	~
4.	e4—f5:, e4—d5:, Sf5—g7 ‡.	

Das Thurmopfer im ersten Zug, das mit der eigentlichen Idee in keinem Zusammenhang steht, ist hier als Ablenkungsopfer wohl motivirt.

82.	1.	Lc3—a1	f5—g4:
	2.	Ka2—b3	a3—a2
	3.	Kb3—c3	Kf6—e5:
	4.	Kc3—c4 ‡.	
	1.	....	f5—f4
	2.	g3—f4:	g5—f4:
	3.	Tg4—h4	Kf6—g5
	4.	Se5—f3 ⁜.	

Vgl. Anmerkung zu 58.

83.	1.	Sd4—c6	d7—c6:
	2.	Ta5—a6	Kb7—a6:
	3.	a4—b5 ††	Ka6—b7
	4.	b5—c6 ⁜.	
	1.	....	....
	2.	....	~

3. Ta6—b6† Kb7—a7:
4. Se7—c8 ‡.

Der erste Zug ist durchaus nicht mühsam angeflickt, wie man es häufig bei Vierzügern findet, die dann im Grunde nichts weiter sind als verkappte Dreizüger. Er ist vielmehr garnicht von der Idee zu trennen.

84.
1. Sc3—a4 Kc4—d5:
2. Db7—b3† Tc6—c4†
3. Se6—d4 Kd5—d4:
4. Db3—d1 ‡.

1. .... d7—e6:
2. Db7—c6‡ Kc4 ~
3. Dc6—c3† ~
4. Td5—a5: oder Dc3—b2 ‡.

1. .... Tc6—b6
2. Td5—d4† Kc4—b3
3. Db7—b6‡ Kb3 ~
4. Db6—b2 ‡.

Vgl. Anmerkung zu 53.

85.
1. Ka7—a6 Kc5—d4:
2. De2—e4† Kd4—c5
3. De4—c4† d5—c4:
4. d3—d4 ‡.

1. .... Lg4—d7:
2. Sd4—b3† Kc5—d6
3. De2—h2† Kd6—e6
4. Sb3—d4 ‡.

1. .... b4—b3
2. Sd4—b3‡ Kc5—b4
3. Td7—b7† Kb4—a4
4. Sb3—c5 ‡.

Aehnliche Damenopfer kommen sogar im praktischen Spiel nicht selten vor.

86. 1. Lb4—c3 Lb5—a4 (oder ~)
2. Sd4—c6†† Ke5—d5
3. Db1—b5† ~
4. Sc6—b4 oder Sc6—e7 ‡.

1. ....
2. .... Ke5—f5:
3. Se4—c5† ~
4. Sc6—e7 oder Db1—c2‡.

Andere Varianten sind leicht. Dem Thurm wird durch das Damenopfer einer der beiden wichtigen Punkte, die er deckt, genommen, ein Gedanke, der schon oft mit Glück ausgearbeitet wurde.

87. 1. Lc2—a4 d6—d5
2. La4—c6 d5—d4
3. Td1—d3† e4—d3:
4. Se5—c4 ‡.

1. .... d6—e5:
2. La4—c6 Ke3—f3
3. Td1—d3† Kf3—g4
4. Lc6—d7 ‡.

Dies Problem, welches Johannes Minckwitz,

dem berühmten Schachheroen, gewidmet ist, fand bei seinem Erscheinen lebhaften Anklang. Die Idee wäre vielleicht noch schwerer zu finden, wenn die verrätherische Variante dem Löser nicht einige Fingerzeige gäbe.

88. 1. De5—d5 Kf3—e3
2. Dd5—d8 Ke3—d2
3. Dd8—a5 † Kd2 ~
4. Da5—c3 oder Sh3—f2 ‡.

1. ....
2. .... Ke3—f3
3. Dd8—h4 ~
4. Dh4—f2 oder Sh3—g5 ‡.

1. .... Kf3 ~
2. Dd5—a2 ~
3. Da2—g2 (†) ~
4. Dg2—f2 oder Dg2—g5 ‡.

Aufgaben mit sogenannten Ferntreffern (was darunter zu verstehen sei, mag sich der Anfänger aus dem Zuge Dd5—d8 in dem vorliegenden Falle ableiten) sind ebenso schwer zu konstruiren, wie zu lösen.

Schachclub
Bayerische
Staatsbibliothek
MUNCHEN

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Gottschall, Hermann <<von>>,

Kleine Problem-Schule die Grundzüge der Kompositionslehre an 88 Aufgaben eigener Erfindung für das Selbststudium

Leipzig 1885

Gymn. 59 n-3
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11611712-4